VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

OSNOVNE PLOŠČE

Nakupovalni vodič in tehnološke zanimivosti

PRVI OPIS

X1950XT CROSSFIRE

Preizkusili in ocenili smo najhitrejši par grafičnih kartic ATI!

SUPERTEST

15 VELIKIH MONITORJEV

Primerjalni test 19-palčnih in večjih monitorjev LCD

NAJBOLJŠA STRATEGIJA VSEH ČASOV

Opis fenomenalne Company of Heroes

6 PACK ČUKUR

... alias Bobi Digital piše za PCFormat!

REŠENI!

HEKERSKI VODIČ PO REŠEVANJU TEŽAV

Kaj storiti, ko...

- >> BIOS noče več sodelovati
- >> vaš računalnik zajame požar
- >> polijete kavo po osnovni plošči
- >> gre s PC-jem vse narobe

ISSN 1580-819X
OKTOBER 2006 / 56 / 1.450 SIT / 6,05€
9 771580 819009
Poštnina plačana pri pošti 2102

DVE REVIJI V ENI! PC [illegible] SVETI ZA ILUSTRATORJE! OBRNI

HP priporoča Windows® XP Professional.

297.835 SIT Priporočena cena* (z DDV): 1.242,84 €

PRENOSNI RAČUNALNIK
HP COMPAQ nc6320

- Mobilna Technologija Intel® Centrino® Duo
  Procesor Intel® Core2™ Duo T5600
- Pristni Windows® XP Professional SLO

185.765 SIT Priporočena cena*, brez zaslona (z DDV): 775,18 €

MICROTOWER NAMIZNI RAČUNALNIK
HP COMPAQ dx2200

- Procesor Intel® Pentium® D 945 (3,4 GHz)
- Pristni Windows® XP Professional SLO
- Garancija 3 leta

60.110 SIT Priporočena cena* (z DDV): 250,84 €

RAČUNALNIŠKI ZASLON
HP TFT L1906

www.hp.com/si/akcija-go

PRIHRANI DENAR ZA TVOJ POSEL.

OSEBNI RAČUNALNIK JE SPET SAMO TVOJ.

intel Centrino Duo

©2006 Hewlett-Packard Company, L.P. Vse pravice pridržane. Celeron, Celeron Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon in Xeon Inside so registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel Corporation in njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Microsoft in Windows sta registrirani blagovni znamki Microsoft Corporation. Ponudba velja do razprodaje zalog

*Ta oglas ni namenjen ponujanju ali zbiranju ponudb za oglaševano blago, temveč le osnovni informaciji morebitnim interesentom. Vse navedene cene so le priporočene maloprodajne cene proizvajalca. Družba Hewlett-Packard d.o.o. ni ne distributer ne proizvajalec blaga iz kataloga. Vse proizvode prodajajo distributerji in prodajalci, zato se lahko dejanske prodajne cene razlikujejo od priporočenih maloprodajnih cen. Za konkretno ceno se prosimo v vsakem posamičnem primeru obrnite na svojega distributerja ali prodajalca. Priporočena maloprodajna cena ne pomeni fiksirane prodajne cene ter ne predstavlja najnižje prodajne cene na trgu

Toshiba priporoča Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.

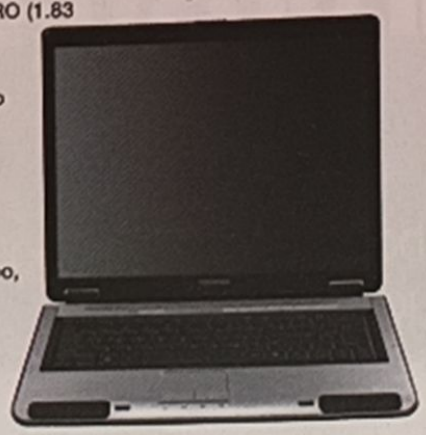
Tecra A8-143

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400 (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **288.000 SIT** brez DDV (345.600 SIT z DDV, 1440 EUR)

Satellite PRO L100-176

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400, Intel® PRO (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15" XGA TFT barvni zaslon 1024 x 768
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem, stereo, 16 bit, MIDI
- 4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, PC card II
- HD avdio podpora, avtonomija do 4 ure
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **199.917 SIT** brez DDV (239.900 SIT z DDV, 1001,08 EUR)

Satellite A100-232

- Intel® Celeron™ procesor 380 - 1.6 GHz
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino
- ATI Radeon® Xpress 200M
- 512 MB DDR2 RAM (do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **158.250 SIT** brez DDV (189.900 SIT z DDV, 792,44 EUR)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in vgasili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so mevno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF56 Oktober 2006

Vklop

ATIMD? ATMDI? AMTID? 10
Kaj lahko pomeni naveza AMD-ATI?

Novice 11
Pasje vroče novice iz digitalnega sveta

Opremljeni 14
Slastne novosti, ki jih bomo kmalu uzrli

Pisma bralcev 16
Govorite, dragi bralci, mi poslušamo

Teme

Računalniško vstajenje 22
Izognite se katastrofi in rešite svoje komponente pred propadom

Zdrav XP 28
Cepite svoj Windows XP proti vsem nalezljivim boleznim z našimi 20 nasveti

Najprej osnove 32
Vse, kar morate vedeti o osnovnih ploščah

MS Flight Sim X 46
Po treh letih je pripravljen na vzlet

Delavnice

Hitra Vista 76
Pospešite beta različico Viste

Fotoalbum 78
Profesionalen fotoalbum s *FlipAlbumom*

Izboljšajte video 79
Le zakaj bi gledali kockast video?

Sam svoj arhitekt 80
Poženite se v modiranje *Obliviona*

Vodiči

Vrhunci razvoja 84
3D kino se vrača!

Vprašajte Gregorja 132
Leta so minila, pa ni še nič manj strupen

Odklop

DVD kotiček 97

Spletne strani 98

Bobi Digital 100

Nevarnosti ni več

Pokazali vam bomo, kako vaš bolni računalnik obuditi od mrtvih **22**

67 LEGO Star Wars 2

62 Company of Heroes

68 GTR2

40 ATI X1950XT

Quad SLI je že tukaj – kako se ATI-jeva najnovejša kartica serije X1000 kosa s to nevarnostjo?

Kazalo oglasov

3line	11	Lestra	85
Amis	31, 8	Mikroing Trade	p3
Andersen	94	Parametica	95
Asbis	7	RAM2	49
Domex	14	Si.Splet	9, 13
Harvey Norman	17	Tehnovar	15
HP	2	Telemach	p9
IN.PU.T	21	Verbatim	47
Inea	3	VideoToP	p2, 71, 74

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

str. 18

MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Soočeni

44 **Trdi diski**
Zlezli smo med plošče štirih velikanskih diskov

88 **Supertest**
15 monitorjev LCD na trdi preizkušnji

Strojna oprema

40 **ATI X1950 XT**
Zadnji v dolgi vrsti serije X1000 – kako se obnese v primerjavi z nVidinim GX2?

46 Creative GigaWorks G550W
46 Sony VPL-CX63
46 Merc Gaming Keyboard
47 D-Link Rangebooster N650
47 Chili DVR-8500X
48 DFI Infinity 975X/G
48 Ergotron LX Deskmount Arm
48 Nokia 1108
49 Sony VPL-CS21
49 Zalman Ultra Quiet CPU Cooler
49 Noisemagic Novibes III

Programska oprema

50 WS_FTP Pro 2007
50 WebPlus 10
51 Media Centre for Xbox 360
51 ACDSee 9
51 Kyocera Mita Printer Economy Check

Igre

54 Igre prihajajo
58 Flight Simulator X
62 Company of Heroes
64 LMA Manager 2007
65 Cars
66 Dungeon Siege II: Broken World
67 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
68 GTR 2
70 Call of Juarez
71 Naprej v preteklost
72 Pogled nazaj: Civilization

PCFormat

Novosti

Lagal bi, če bi rekel, da obstajajo meseci, ko se pri nas nič ne dogaja, vsekakor pa obstajajo meseci, ko se dogaja manj stvari kot običajno. Zadnji mesec po nobenem znanem kriteriju ne sodi v to skupino. Ja, septembra je brnelo od aktivnosti pod našo streho in rezultate tega boste opazili že v tej številki PCFormata.

Prvo novost smo najavili že prejšnji mesec – gre za kolumno popularnega gospoda, imenovanega 6 Pack Čukur, ki jo lahko najdete na zadnji strani revije. Tokrat se je Bobi Digital, kakor se je preimenoval samo za vas, poigral z igralno konzolo PSP, naslednji mesec pa mu bomo podtaknili kaj drugega. To bo še hec, bi rekel nek moj znanec.

Drugi novotariji bodo zaploskali ljubitelji iger, predvsem pa tisti, ki se tega športa najraje udeležujete na internetu. *PCFormat* je namreč odslej začasni lastnik treh igričarskih strežnikov, in sicer za igre *Call of Duty 2*, *Battlefield 2* in *Counter-Strike: Source*. Če imate komu izmed nas kaj nasilnega za povedati, lahko zdaj to izpeljete na teh treh strežnikih. Več o tem in o našem večigralskem turnirju preberite na strani 57. Priporočam pa, da ne obrnete vseh teh 50 strani do tja v enem kosu, ampak liste obračate enega za drugim, da vam slučajno ne uide kaj zanimivega.

Za konec pa še ena novost, ki se dotika predvsem naročnikov in rednih kupcev CD izdaje *PCFormata*. Z naslednjo številko namreč ukinjamo to različico revije. Razlog za to potezo je preprost in se mu reče "napredek". CD-ji so v svetu računalništva, to že lahko rečemo, zastarela reč in računalnikov brez pogona DVD skorajda ni več na tržišču. Tako zdaj ne bomo imeli več slabe vesti pri odločanju, za katere koristne programe bomo prikrajšali kupce te manj obložene izdaje.

Še hiter prelet vsebine? Neee, se boste že znašli, zdaj smo že stari znanci.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
Če je še budna, potem je popravila zadnjo besedo tega stavka, sicer pa jo boste lahko prebrali nrarobe.

GORAN RADINOVIĆ
Trenutno je na ločevalni dieti. Kadar ima sadni dan, mu ni varno mahati pod nosom s hamburgerjem.

BRANE SMODIČ
Pravzaprav ga ta mesec nismo kaj dosti videli v naših pisarnah. A Brane je vedno skrit v ozadju in vleče niti.

ALEŠ FRAS
Vsem v uredništvu mora plačati pijačo... ne vemo še, zakaj, ampak na poti do bara bomo že našli nek razlog.

MIHAELA WEIXL
Le še tri mesece do veselega dne, ona pa vseeno redno obiskuje uredništvo. Očitno ji je grooozno dolgčas.

PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednica diska Barbara Banović
Grafični urednik Goran Radinović
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Goran Radinović

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Gregor Miraz, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Brane Smodič, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Ilustracije Goran Radinović
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek, Aljoša Lipavc
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA-TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Bravo, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si, www.bravoslo.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

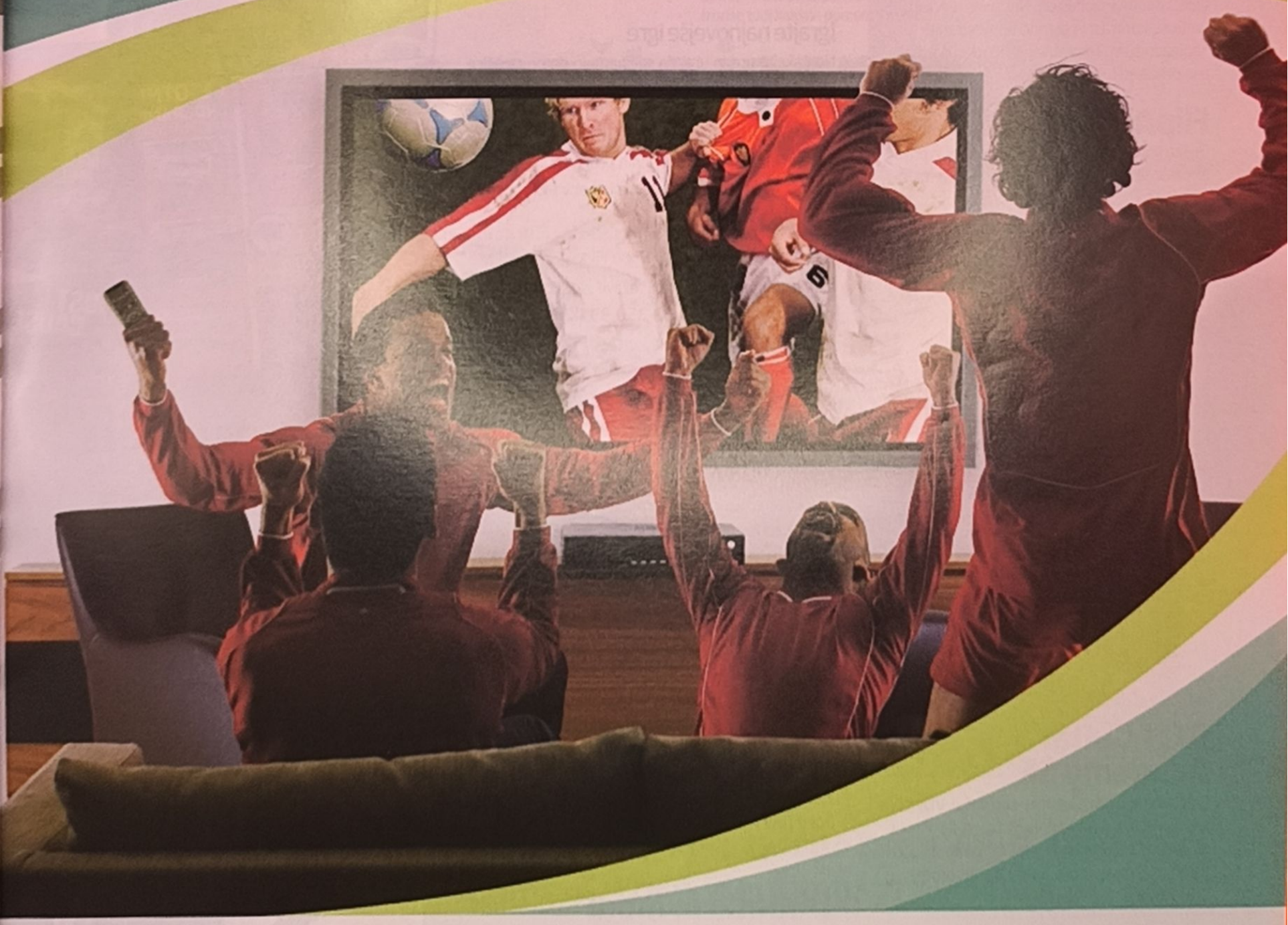
AMD 64 Athlon X2

www.amd.com

Ustvarjen, da vas popelje v center dogajanja.

Izberite pametno.

Media Centre PC osebni računalniki, ki so zasnovani na AMD Athlon™ 64 X2 dual core procesorjih, so idealni za entertainment domače centre. Prenesite dogajanje na velik zaslon. Vsi AMD procesorji bodo lahko izkoristili prednosti prihajajočega Microsoft® Windows® Vista™ operacijskega sistema. Na izid tekme res ne boste vplivali, lahko pa vas popelje v center dogajanja.



AMD
Smarter Choice

ISA HARDWARE

ISA HARDWARE d.o.o. Slovenija
Brodišče 15
1236 Trzin

Tel: +386 1 5303237
Fax: +386 1 5303230

e-naslov: silva@isahardware.com
www.isahardware.si

AMD, AMD logotip in AMD Athlon so registrirane blagovne znamke in so v lasti Advanced Micro Devices, Inc.

Windows Vista je registrirana blagovna znamka, v lasti Microsoft Corporation.

PCFormat

na vašem disku

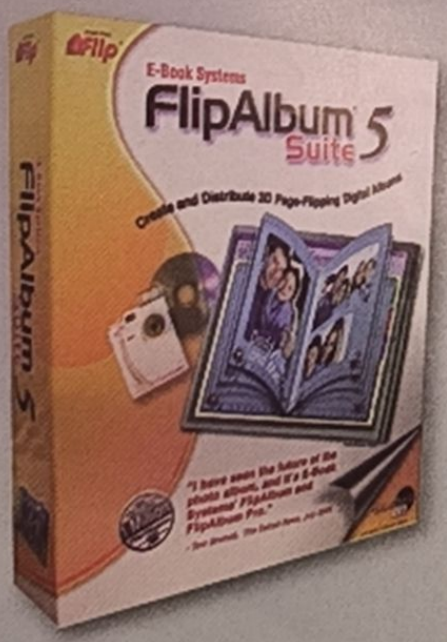
Celotni programi

Neuview Media Player Pro

Glejte video posnetke v najvišji možni kakovosti: predstavljamo vam tehnologijo izboljšave slike, Unique Pixelfusion. Nastavite idealno svetlost, kontrast in ostrino ter odstranite nadležen šum. Ta predvajalnik video datotek zna prikazati tudi podnapise.

FlipAlbum 5.5 Suite

Gre za priročno orodje, ki vam bo sestavilo pravi album iz slik, ki jih imate shranjene na trdem disku, nato pa boste lahko po tem fotoalbumu obračali liste kot pri pravem. Fotoalbum boste lahko na koncu celo zapisali na CD. Preberite vodič na strani 78 za več podrobnosti.



GCH Guitar Academy SE

Glasbene lekcije za kitariste začetnike. Vključene lekcije naj bi pokrivale prva dva meseca učenja za povprečnega učenca. V program so vključene video predstavitve, glasba, ilustracije, orodje za uglasitev kitare in metronom.

Oblivion TES Construction Set

Orodje vam omogoča ustvarjanje lastne vsebine za veleuspešnico *Oblivion*. Deluje samo z različico za PC, potrebovali pa boste celotno igro *Oblivion: Elder Scrolls IV*. Za lažji začetek preberite vodič na strani 80.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste teško našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko čtevilko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

Agent Ransack Za hitro in natančno iskanje datotek na disku
Arovax Shield Zaščita pred virusi in škodljivimi programi
Blender Odličen programski paket za ustvarjanje 3D grafike
Fraps Zelo uporabna aplikacija za zajem videa iz iger
Free Download Manager Pospeševalnik snemanja datotek
GameShadow Samodejno bo iskal popravke za igre, gonilnike...
LePlayer Zelo dober predvajalnik videa prek interneta
PC Draft PE Ustvarjajte načrte in risbe za vaš vrt, pisarno...
PowerRetouche Pro Pack Vtičniki za grafične programe
The GIMP Odličen brezplačen program za obdelavo fotografij

Igre

Caesar IV Gradnja mest v rimskem slogu. Nam je všeč
ParaWorld Multiplayer Strategija z dinozavri!
Bad Day L.A. Kako preživeti dan, ko gre VSE narobe?
Joint Task Force Malo drugačna realnočasovna strategija
Just Cause Križanec med serijo *GTA* in *Boiling Point*

Dodatki in modi

BF2: Allied Intent, BF2: Surreal Episode 2 Heartland, Doom 3: Classic Doom, Half-Life 2: Obsidian Conflict, Half-Life 2: Source Forts, HL2: Pilotable Strider, MechWarrior 4: Mercenaries Co-Op, Oblivion: Caldera, Oblivion: Charok Grand Hall, Oblivion: Don't Close MY Gates, Oblivion: Open Cities Mod, Oblivion: Ren Beauty Pack, Oblivion: Weapons Of The Damned, UT2004: Carball, UT2004: Junk War

Od blizu

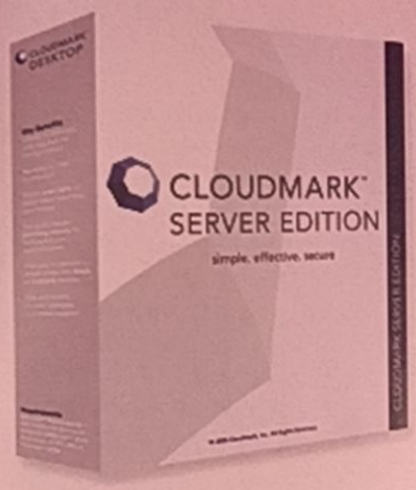
COMPANY OF HEROES

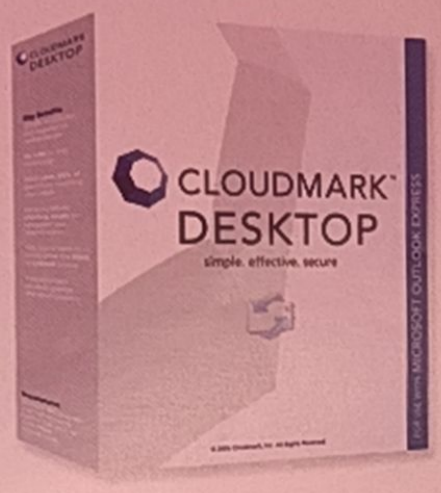
Ena najboljših če že ne kar najboljša realnočasovna strategija vseh časov. Še enkrat se podajte na bojišča 2. svetovne vojne in pokažite nasprotni strani, kdo je glavni. Grafika je fenomenalna, igralnost vrhunska, strateški del pa je dovolj globok, da boste imeli o čem razmišljati. Gromozanski demo, ki se nahaja na disku, vas bo najprej nežno vpeljal v akcijo, potem pa vam bo serviral dve celotni misiji za enega igralca. Ko ju preigrate, se lahko kolikokrat želite podate še v naključno sestavljene bitke. Obvezno preizkusite!

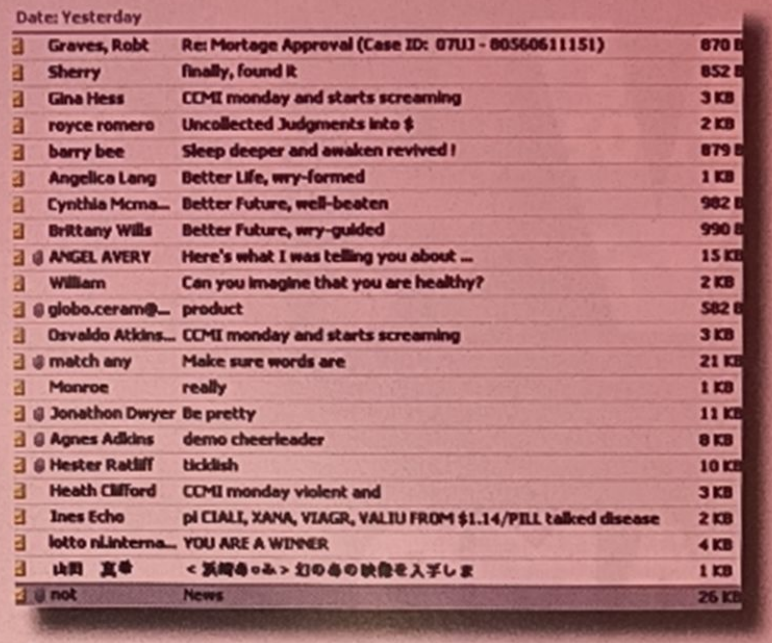
In še več!

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Naročnik oglasa
SI SPLET
SI SPLET d.o.o.
Dolenjska 76, 1000 Ljubljana
Tel.: 01 / 428 94 05
Faks: 01 / 428 94 06
e-mail: info@sisplet.com







Spam vam hitro zapolni poštni predal, med ročnim brisanjem pa se pogosto izbriše tudi kakšna pomembna pošta.

92% vse e-pošte je spam!

Predstavljamo Cloudmarkov Antispam Filter, trenutno št. 1 na svetu!

Zastopnik Si Splet d.o.o. **Na spletu** www.cloudmark.si

Imate tudi vi že dovolj desetin emailov, kjer vam ponujajo viagro in druge tablete, poceni Rolexe, priporočajo nakup kakih hitro rastočih delnic, ali vam svetujejo kako hitro obogateti? Spam pošta ni samo nadležna, temveč pogosto tudi okužena z virusi in spywareom, zato je lahko tudi nevarna.

POPLAVA E-SMETJA

Podatki Cloudmarka, proizvajalca najučinkovitejših antispam rešitev, kažejo, da 92% vseh e-poštnih sporočil poslanih vsak dan, po vsem svetu, sestavlja kakšna od oblik zlorabe e-pošte, poznane pod skupnim imenom »spam«. V spam sodijo nadležna nezaželena sporočila, phishing in spletne poneverbe namenjene kraji osebnih podatkov, e-poštni virusi in ostalo smetje. Z bazo več kot 50 velikih svetovnih ponudnikov storitev (med njimi so tudi Vodafone, NTT, Cox, PayPal, Virgin Mobile) in več kot 100 milijonov zaščitenih e-poštnih predalov, Cloudmark zdaj dnevno procesira več kot 3 milijarde e-poštnih sporočil.

CLOUDMARK JE V PARTNERSTVU Z:
- >> IBM
- >> Sun Microsystems
- >> OpenWave
- >> PayPal
- >> Hermes Softlab
- >> Sendmail
- >> Goodmail
- >> OmniTI
- >> CommuniGate
- >> ECHO Labs

...in drugimi

Količina in raznolikost nezaželene pošte predstavlja čedalje zapletenejši in vse dražji problem na spletu, saj spam hitro preobremeni in »zamaši« pretok podatkov. Po podatkih so čedalje večji tudi stroški povezani s pritožbami uporabnikov, ki ne morejo neovirano dostopati do svoje legitimne e-pošte zaradi težav s spamom.

CLOUDMARK ANTISPAM

Na trgu je sicer cela vrsta rešitev proti nezaželeni e-pošti, a nekatere so precej nerodne za uporabo, saj zahtevajo od uporabnika vsakodnevno dodajanje vsiljivih pošiljateljev na »črne liste«, spet druge pa poleg smetja v koš pomečejo tudi precej legitimne pošte. Edini proizvod, ki očitno izstopa iz množice je Cloudmark Antispam. Na celi vrsti testiranj, predvsem pa ob vsakodnevni zaščiti desetin milijonov uporabnikov, je Cloudmark dokazal, da je prevereno prvi med antispam filtri. V reviji Monitor so na primer zapisali, da *»...je popolnoma očitno, da so daleč najboljši izdelki za zaščito pred nezaželeno pošto Cloudmarkovi.«*

Njegova vrhunska sposobnost zaznave mu omogoča blokirati več kot 94% spama, ob tem pa ne blokira legitimne pošte. Sposobnost hitrega odzivanja na nove napade nezaželene pošte si zagotavlja z globalno mrežo, ki v skupno bazo podatkov avtomatsko ali ročno prijavlja nove oblike spama, naslove pošiljateljev in sumljive vsebine e-pošte. Tako končnemu uporabniku ni treba storiti nič drugega, kot da namesti Cloudmark Antispam in pozabi na nadležno pošto.

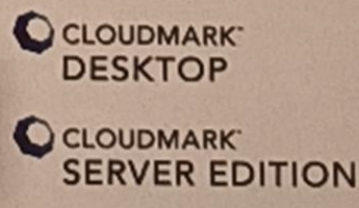
Na voljo pa ni samo za računalnike končnih uporabnikov, temveč obstajajo tudi strežniške različice, ki delujejo na Windows, Linux in Lotus Domino strežnikih.

Vse tehnične in druge podatke o Cloudmarku si lahko preberete na spletni strani www.cloudmark.si. **PR**

Največkrat nagrajene rešitve in najboljša zaščita pred virusi, trojanci, spywareom, adwareom, spamom, krajo identitete in hackerskimi vdori!

Antivirus

Firewall



Antispam

Zastopa in prodaja: SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 76, Ljubljana, tel.: 01 428 94 05, faks: 01 428 94 06, email: info@sisplet.com, web: www.sisplet.com

SI SPLET
Varuje vaš digitalni svet

Vklop

AMD pohopsal ATI

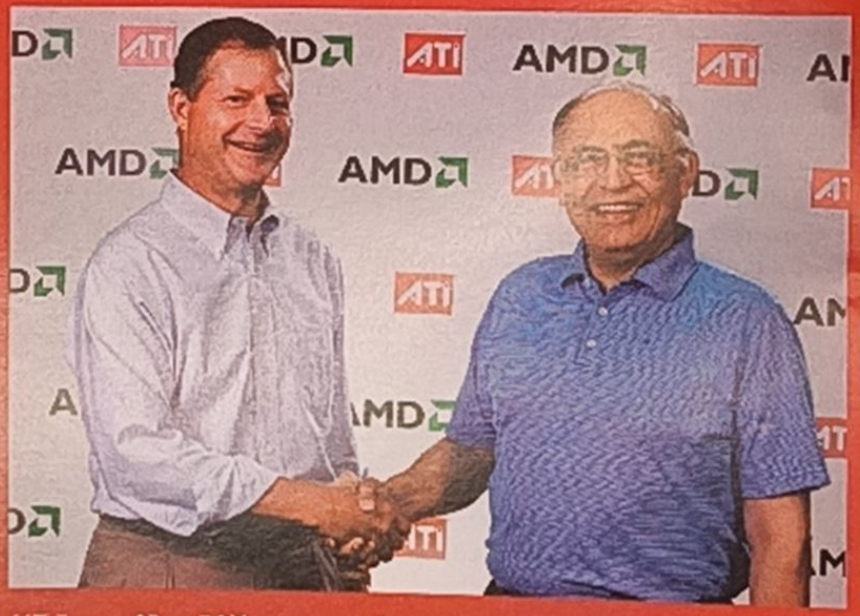
Poskušamo razumeti: ali je konec proste kombinacije procesorjev in grafike?

Nedavna novica, da namerava proizvajalec procesorjev AMD kupiti kanadskega giganta na trgu grafičnih kartic (da, govorimo o ATI-ju) za 5,4 milijone dolarjev je bila v nekaterih krogih pričakovana, večino pa je prav šokirala. Z eno samo potezo so se štirje stebri procesiranja za osebne računalnike (Intel, AMD, NVIDIA in ATI) skrčili na samo tri.

Teoretične prednosti za AMD so seveda dovolj očitni. Posel mu bo v prvi vrsti prinesel celo paleto računalniških platform, na račun katere se bo lahko kosal z Intelovimi dosežki, skupaj s celo linijo naborov za podporo AMD-jevim procesorjem ter tehnologijo za integrirano grafiko. Najbolj pomembno pa je, da bo večnemu poniževancu omogočila, da se bo pošteno kosal z Intelovo zmagovalno mobilno platformo Centrino. To so seveda kratkoročne prednosti. AMD bi lahko s tem nakupom lovke stegnil tudi na druge trge, na primer na trg multimedijskih predvajalnikov/sprejemnikov, ki bi naj v kratkem praktično eksplodiral, in na trg mobilnih telefonov.

Manj jasne so prednosti nakupa za ATI, ki se večinoma sučejo okoli dolgoročne varnosti in proizvodnih zmogljivosti. Kanadskemu velikanu finančno namreč ne gre najbolje, tako da bi partnerstvo z AMD-jem natočilo več denarja za razvoj novih in boljših izdelkov. AMD-jeve tovarne čipov bi lahko začele tudi proizvajati nove grafične procesorje, s katerimi bi ATI lahko prekosil nVidio na tem področju. Če se bo integracija centralnega in grafičnega procesorja na en sam čip dejansko uresničila, si težko predstavljamo boljšo kombinacijo, kot sta AMD in ATI. Kot je povedal glavni bwana AMD-ja, Hector Ruiz, ko je objavil veliko novico: "Vizualno računalništvo ima vedno večjo vlogo v našem poslovanju, zato korakamo naprej." Torej je prišel čas, da se začnemo veseliti, kajne?

Mogoče pa tudi ne. Za začetek morajo svoj žegen na posel dati še delničarji obeh podjetij in seveda protitrustovske komisije na obeh straneh meje med ZDA in Kanado. Nakup tudi ne bo preprečil, da Intel s svojim fenomenalnim procesorjem Core 2 Duo ne bi porazil AMD na celo črti v naslednjem letu in pol. V bistvu bi lahko ta nakup služil le kot odvračanje pozornosti vodstva na dejanske probleme in odžrl pošten del finančnih sredstev AMD-ju, in to v času, ki za podjetje ni najbolj ugoden. In že sama ideja, da bi AMD začel proizvajati čipe za ATI, ko že tako ali tako nima proizvodnih zmogljivosti za zadovoljevanje potreb obstoječega trga, je čista utopija. Tisto, kar nas najbolj žuli, pa je dejstvo, da še vedno ni jasno, kako bi lahko bila takšna združitev dobra za vse tiste ljudi, ki dejansko štejejo - za končne uporabnike. V najboljšem primeru je prednost za povprečnega Janeza ta, da bo AMD večji, močnejši in bolj tekmovalen. To torej pomeni, da AMD ne bi mogel kar propasti zaradi enega samega butastega spodrsljaja. Boljša integracija procesorja in tehnologije za grafično procesiranje bi lahko v nekaj letih izboljšala tudi računalnike nižjega cenovnega razreda (dejanske zmogljivostne prednosti takšnega pristopa so še leta daleč).



"V najboljšem primeru bi bila prednost za povprečnega Janeza večji in močnejši AMD"

Slaba stran združitve pa je možnost prave vojne, v kateri bi se na eni strani bila AMD in ATI, na drugi pa Intel, mogoče celo v navezi z nVidio. V najslabšem primeru bi se lahko celo poslovili od možnosti prostega kombiniranja procesorjev in grafičnih kartic, ki se je doslej uporabnikom PC-jev zdela samoumevna. Ta proces se je očitno že začel, in sicer z nVidiino tehnologijo za večprocesorske nabore, ki je vezana izključno na nabor nForce, naslednik Intelovega nabora 975X pa verjetno ne bo več podpiral tehnologije CorssFire.

To je seveda razumljivo, saj Intel ne bo želel finančno podpirati grafične tehnologije tekmeca. Zahvaljujoč Intelovemu procesorju Core 2 Duo si lahko tudi brez težav predstavljamo, da bi nVidia SLI vezala samo na te procesorje. Če povzamemo veličastne besede Buttheada Velikega: "To bi bilo sranje, večje sranje kot katerokoli sranje doslej." Ja, bo kar držalo. **PCF**

ONI PRAVIJO **"Nakup ATI-ja je pozitiven. Trenutno smo edino podjetje za razvoj grafičnih procesorjev, ki podpira Intelove in AMD-jeve procesorje."** Derek Perez, marketinški guru pri nVidii.

Hekanje Viste drugič

Novi Microsoftov operacijski sistem je že ogrožen

Prejšnji mesec smo poročali o nezaznavnem kosu škodljive kode Blue Pill, ki lahko prevzame nadzor nad Visto. Najbolj smešno je, da si je Microsoft vzel cel dan na avgustovski varnostni konvenciji Black Hat za dolge govore o tem, kako varen bo prihajajoči sistem Windows, potem pa je Joanna Rutkowska vse tam povedane argumente sesula v eni potezi. Punca je namreč odgovorna za razvoj modre tabletke, o kateri smo govorili v prešnji številki. V Visto ji je uspelo namestiti nepodpisane gonilnike, za kar Microsoft trdi, da bi naj bilo popolnoma nemogoče.

Varnostna luknja, ki je bila izvrtana prek ostranjevalne datoteke, je slaba novica, saj bi lahko škodljivi programi popolnoma zaobšli vse varnostne aplikacije v operacijskem sistemu na enak način. Rutkowska je Blue Pill predstavila navdušeni množici konvencije Black Hat. "Samo dejstvo, da je mogoče zaobiti nek mehanizem, še ne pomeni, da Vista ni varna. Pomeni samo, da ni tako varna, kot oglašujejo pri podjetju Microsoft," je povedala.

Seveda bodo pri Microsoftu poskušali zakrpati varnostne luknje (Rutkowska je celo predlagala, kako naj odpravijo pomanjkljivosti, ki jih je našla), vseeno pa to ni najboljša reklama za že tolikokrat prestavljeno Visto. Pri *PCF* sicer nismo ravno glasni podporniki novega sistema, vseeno bi pa radi, da se že enkrat končno znajde na prodajnih policah, kakršenkoli že bo, namesto da bi si Microsoft vedno znova izmišljal nove razloge za prelaganje izida.

Bio-kaj?

Spretni heker je že sesul biometrične potne liste

Še preden so politiki uspeli prepričati parlamente svojih držav in javnost v nujnost biometričnih identifikacijskih dokumentov, in da to ni prav nobeno kršenje človekovih pravic, je spreten poba na konvenciji Defcon v Los Angelesu pokazal, da zna kopirati biometrične podatke. Kot da bi bilo treba ljudi še dodatno prepričevati, da je gora milijonov, vloženih v biometrične dokumente, pametno porabljen davkoplačevalski denar.

Nemški svetovalec za varnost Lukas Grunwald je pokazal, kako je mogoče sneti podatke iz potnega lista in jih klonirati na drug čip, ki ga je potem mogoče vstaviti v drug potni list. Varnostne službe so se že odzvale in trdijo, da je podatke sicer mogoče kopirati, ni pa jih mogoče spremeniti. To bi naj bilo dobro.

Nagrajenci!

Dobitniki torb za notesnike in nagrajenci, ki so nam poslali anketo...

Torbo za notesnik podjetja Belkin dobijo: Jan Slogar, Ulica Franja Malgaja 13, 3230 Šentjur; Elis Purkov, Regentova 10, 6280 Ankaran; Matej Šteblaj, Jablanica 8, 8294 Boštanj; Boris Mitrović, Hermanova cesta 4, 8290 Sevnica; Žiga Strmljan, Ulica solidarnosti 3, 1270 Litija; Suzana Plasajec, Gora 30, 8270 Krško; Bogomir Banfi, Gubčeva ulica 23, 2250 Ptuj; Denis Bizjak, Cesta 58, 5270 Ajdovščina; Niko Hramus, Krapje 26, 9241 Veržej; Mitja Levar, Racka c. 35, 2312 Orehova vas; Maja Čermelj, Beblerjeva 27, 5271 Vipava; Andrej Zupan, Knežja lipa 7, 1330 Kočevje; Miha Veber, Bokalova 9, 4270 Jesenice; Uroš Kenda, Podklopca 4, 5230 Bovec; Gašper Poljko, Bukovzlak 57, 3221 Teharje; Gorazd Rudolf, Bratov Učakar 116, 1000 Ljubljana; Dejan Lah, Sp.gorica 2, 23310 Pragersko; Klemen Maganja, Za krajem 2, 1000 Ljubljana; Andrej Lavrenčič, Ljubljanska 89, 1230 Domžale; Marko Lukek, Požarnice 66, 1351 Brezovica pri Ljubljani.

Volan ENZO FERRARI WIRELESS in 3-mesečno naročnino na PCFormat dobi Blaž Volmajer, Javnik 47a, 2363 Podvelka; sistem zvočnikov 5.1 dobi Robert Perko, Kresetova ulica 22, 8210 Trebnje; **tri mesece pa bodo brezplačno prejemali revijo PCFormat:** Uroš Godec, Laška vas 21, 3220 Štore; Boštjan Pristovnik, Tomšičeva 48, 2310 Slovenska Bistrica; Ivan Prce, Vegara 13, 1251 Moravče.

MOBILE GAMES 450 sit!

NAGRADNA IGRA

EXTRA nagradna igra za vse Java 'fene'!
S prenosom katerekoli Java igre sodeluješ v žrebanju za mega Playstation portable. Igra se zaključi 31.10.2006.

1 TOM CLANCYS SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
CAFFE JAJDJ
pošlji na 6262
NOVOST iz Gameloftovega studija! Double Agent je hiper navita akcija in absolutni 'must have' za vse Java navdušence. Uživajte v poplavi extra efektov, skrivnih prehodov in igrajte svojo igro dvojnega agenta.
podprti telefoni:

2 "24™": MOBILE GAME
JAGTP
EXKLUZIVNO samo v Mobile Caffe-ju! Jack Bauer zvezda akcijske TV serije "24" v triler igri leta 2006. Poligraf, forenziki, 'night vision'... Čaka te vse s čimer razpolagajo novodobni detektivi.
podprti telefoni:
TM & ©Twentieth Century Fox. All rights reserved.

3 AIR STRIKE 1944: Flight For Freedom
JAJAP
Nemški generali napovejo vojno Angliji in do tal porušijo London. Rešitev: klic na pomoč ameriški elitni enoti Air strike. Izberi si svojega lovca in v 9 misijah, polnih najboljše grafike + 'real time' efektov sesuj Nemce v prah!
podprti telefoni:

4 NAVAL BATTLE: MISSION COMMANDER
JAJGP
Legendarna igra je končno dobila mobilno verzijo z bogato grafiko in mega extra efekti, ki te prestavijo v prvo bojno linijo. Izberi si svoj profil in torpediraj nasprotnika ali nasprotnico ☺.
podprti telefoni:

5 JAGTW

6 JADGG

7 JADWG

8 JAJDD

9 JADPM

10 JAGTJ

gameloft
Odjava: CAFFE IGRE STOP na 6262.

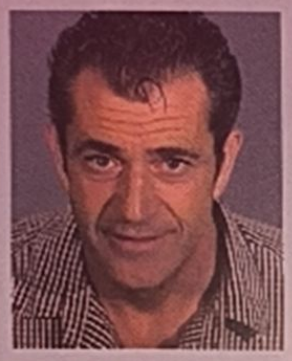
NAVODILA ZA NAROČANJE:
CAFFE KODA 6262
Primer: za Java igro Slyder pošlji SMS: CAFFE JAGTJ na 6262!
KLICNI CENTER ZA POMOČ UPORABNIKOM 031 200 000
Vsak delavnik od 9h do 19h

Redna cena java iger je 800SIT(3,34€)/600SIT(2,50€). Java Game je bonus naročniški servis. Cena igre za člane je samo 450SIT(1,88€). zx mesečno ti prinaša SMS z bonus točkami in najnovejšimi Java igrami, programi in mesečnimi nagradami. Cena SMS je 200SIT(0,83€).

Podprti so vsi telefoni z barvnim ekranom in polifoničnimi melodijami. Podprti telefoni pri java igrah: N40=Nokia Series 40: 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6650, 6610,6610i 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 760 N60=Nokia Series 60: 3650, 3660, 6630, 6600, 6670, 7610, 7650, 7610c, N-Gage, N-GageQD MT7=Motorola T720:T720, T720i, T720M, T722i, T725 SM5=Siemens M55 Family: A60, A65, C60, C61, M55, M56, MC60, MC6C, S55, SL55, SL56, S57,S55i, S65, S6C, M65, CX65, CX6C, SL65, SL6C PB=Sony Ericsson P800: P800, P802 EK7=Sony Ericsson K700i: K700, K700c, Z1010 EK5=Sony Ericsson K500i: K500, K500c, K500i, K508, K508c, K508i, Z500, Z500a, Z500i

*TM & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Limited. *© 2005 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Published by I-play a trademark of Digital Bridges. Ltd. © 2006. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. © 2005 Gameloft. All rights reserved. Sexy Vegas: Foto edition, Asphalt Urban GT 2, Tom Clancy's Splinter Cell© Double agent, Chessmaster, Air strike, Naval Battle: Mission comander, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarksmarks of Gameloft in the US and/or other countries.

KDO JE...
Mel Gibson
Igralec in režiser



Počakaj malo... tega tipa pa poznam...

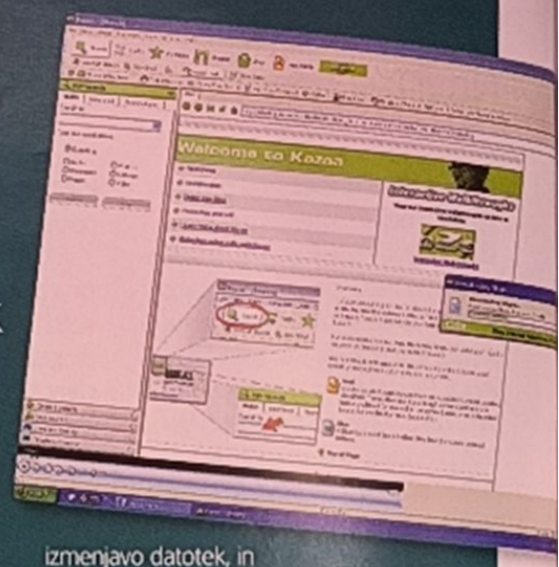
To nas niti malo ne preseneča, saj je dečko znan obraz v Hollywoodu. Verjetno ga boste prepoznali iz filmov, kot so *What Women Want*, *Mad Max*, *Lethal Weapon* in *Braveheart*. In ne smemo pozabiti kontroverznega *Passion Of The Christ*, pri katerem je sedel na udoben stolček za režiserje.

Eee... saj sem na polici zagrabil *PCFormat*, in ne kakšne ženske tabloidne revije?

Razlog, da je gospod Gibson v tako monumentalnem kupu gnoja v tem trenutku, so antisemitske in seksistične izjave, ki jih je domnevno izrekel policistom, te pa so potem pricurljale v javnost. Zadevo je preiskovala policija v Los Angelesu, ko se je v mineštro vmešal še internet. Na zabavni strani TMZ.com je bilo objavljeno štiri strani dolgo poročilo, v katerem so podrobnosti o poplavi "antisemitskih izjav", ki jih je izrekel popularni igralec in režiser. No, še ena znana osebnost, ki je podlegla neskončni moči dobrega starega interneta...

Vzpon in padec KaZaA-ja

Najljubši odjemalec za izmenjavo datotek P2P se je vdal in postal zakonit



Ta zgodba je stara kot mati Zemlja. Ali vsaj toliko stara, kot je stara uzakonitev Napsterja po pravdanju, zaradi katerega so ga morali avtorji ukiniti. Neskočno število tožb, ki jih predstavniki glasbene industrije vlagajo proti razvijalcem odjemalcev za P2P, so dolgotrajni, precedenčni in neverjetno dragi procesi, zdaj pa se je začelo zares.

KaZaA, ki ga je razvil nizozemski razcijalec Consumer Empowerment (zdaj razvijalec Skypea), je bil največji odjemalec nove generacije P2P, ki je po izidu, marca 2001, skoraj takoj prevzel vodilno vlogo v svetu izmenjave datotek. Ko je (z razlogom) zavohal težave, je CE KaZaA prodal konglomeratu Sharman, ki se je v zadnjih petih letih seveda dodobra seznanil z notranjostjo sodnih dvoran.

Prejšnji mesec pa se je vse sesulo, saj se je Sharman zlomil pod težo novih napadov in pristal na izvensodno poravnavo za celih 100 milijonov dolarjev (skoraj 19 milijard tolarjev), ki jo zahtevajo Sony BMG, EMI, Warner in Universal. Za nameček pa je KaZaA zdaj popolnoma zakonit in omogoča samo plačljivo izmenjavo datotek, in sicer samo iz uradnih virov. KaZaA, kot ga poznamo, je mrtev – kar je seveda dobro ali slabo, kakor pač gledate na stvar. Konec koncev je bil tako nasmeten s (pošteno nevarnim) spywareom, da nam je obračalo želodce.

Kazaa: zgodovina...

Marec 2001
ConsumerEmpowerment izda KaZaA.

Januar 2002
KaZaA prodan prek meje konglomeratu Sharman

September 2003
RIAA uspešno toži nekaj uporabnikov KaZaA-ja. Sharman se odzove s tožbo proti RIAA, v kateri trdi, da je RIAA kršila pogoje za uporabo omrežja in da je med preiskavo uporabljala neavtoriziran odjemalec P2P.

Julij 2006
Sharman se izvensodno pogodi z RIAA, in sicer za 100 mio dolarjev. KaZaA postane zakonita storitev za snemanje glasbe.

November 2001
Nizozemsko sodišče Consumer Empowerment naroči, da mora preprečiti nelegalno izmenjavo.

Marec 2002
Prizivno sodišče odloči, da KaZaA ni kriv za dejanja uporabnikov. Kljub temu RIAA in MPAA tožita podjetje Sharman. Proces še vedno ni končan.

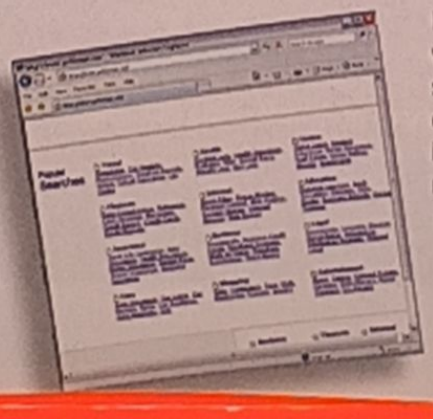
September 2004
Australian Recording Industry Association (ARIA) dobi pomembno tožbo: sodišče presodi, da KaZaA "avtorizira" uporabnike za kršenje avtorskih pravic z izmenjavo datotek. Program je posebej prirejen za avstralske uporabnike.

A vidite razliko?

Nacionalno prisvajanje napak

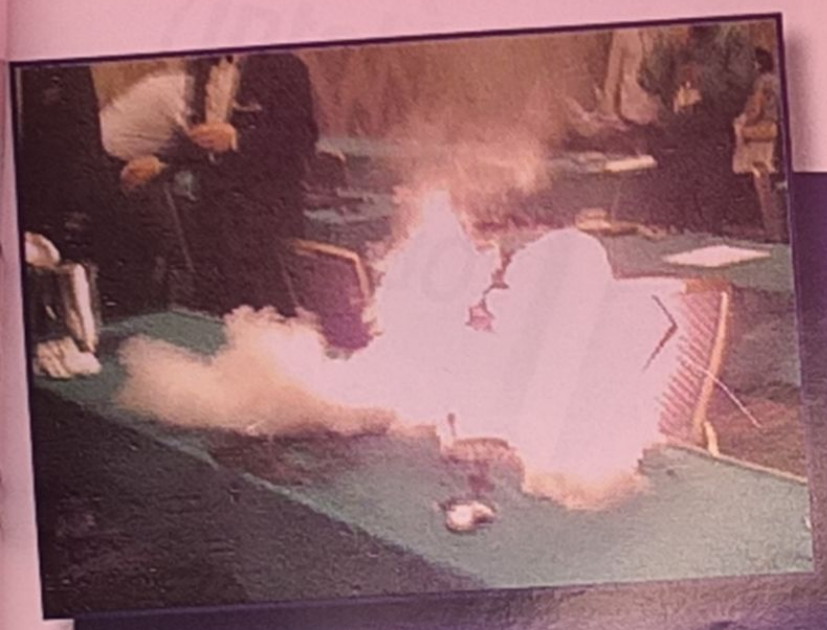
To smo že vsi doživeli: vsem je jasno, kaj se zgodi, če v brskalnik napačno vtipkamo kak naslov. **www.hotmal.com** nas bo popeljal na stran s celo vrsto reklam za filtre proti neželeni e-pošti. Pojma nimamo, kdo potem dejansko klikne na povezave, ki jih je prisilno dobil na zaslon, a o tem zdaj raje ne bi na dolgo in široko debatirali.

Zanimivo pa je, da se je celo država zdaj udeležila tega "prisvajanja tipkarskih napak". Kamerun je namreč svojo uradno državno domeno .cm poklonil spletnim oglaševalcem. Če po nesreči izpustite "o" v skoraj vsakem naslovu .com, se vam bo odprla spletna stran s kupom butastih povezav. Nekatera podjetja, vključno z Yahoo!, so bila celo prisiljena kupiti domeno, da bi preprečila izkoriščanje. Očitno gre za pravi rudnik zlata za operaterje prisotnosti Kameruna na spletu in vlado te države, nam pa se zdi skrajnje smešno, da bi kar cela država ignorirala in ogrozila nacionalno spletno identiteto za nekaj drobiža. **PCF**



DEJSTVO!

Smrt za RIAA ni nobeno opravičilo. Ko je obtoženec, gospod Scantlebury umrl, je RIAA odložila tožbo za 60 dni, da bi družina lahko žalovala, potem bo pa tožila Scantleburyjeve otroke.



Vemo, da se notesniki občasno segrejejo, tole pa je malce pretirano.

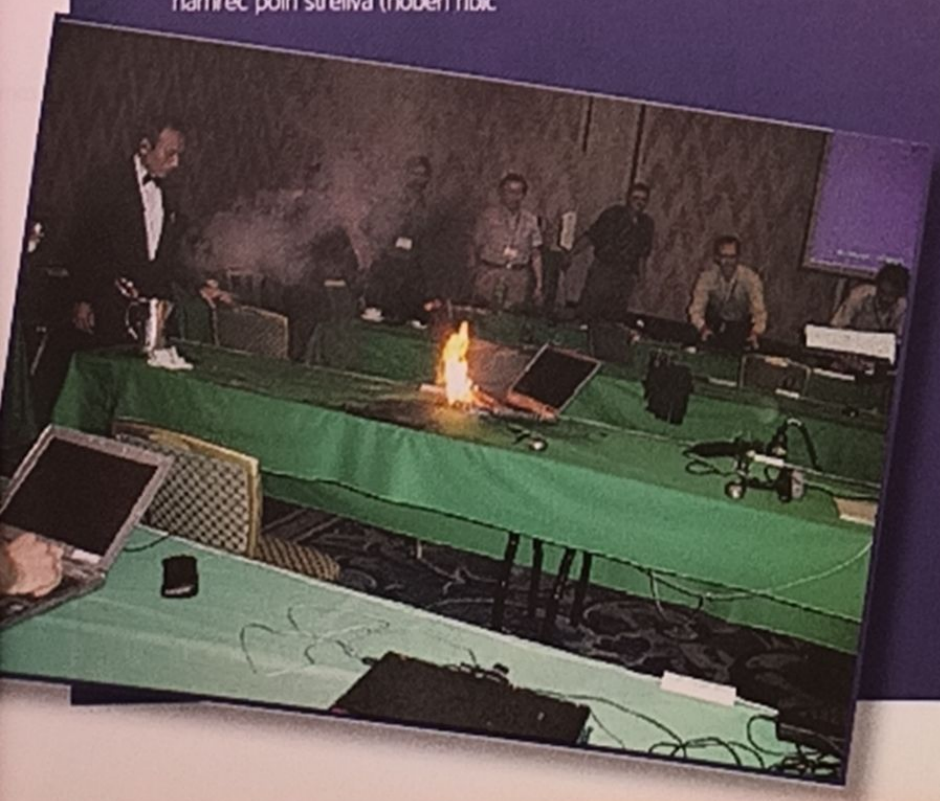
Vroča oprema

Notesniki so se odločili za samovžig

Skoraj vsi smo že vajeni prijaznega bleščanja notesnikov v naših naročjih, kajne? Žal pa se je v zadnjem času kar nekaj notesnikov odločilo, da bodo začeli bruhati plamene in spuščati čudne zvoke. Te slike, ki so bile prvič objavljene na spletni strani **www.theinquirer.net**, kažejo, kako spektakularen je lahko tak vžig. Zaenkrat so glavni krivci večinoma Dellovi modeli, splet pa kar prekipeva od posnetkov notesnikov tega podjetja, ki vrtajo luknje sami vase.

Posebej nesrečni žrtvi sta bila Thomas Forqueran in neverjetno imenovani Rod Riddle, ki sta se odpravljala na ribarjenje, ko so Forqueranov Dellov notesnik zajeli plameni. Kaj takega je čisto dovolj, da pošteno pokvari prav vsak izlet v naravo, a tu zgodbe še ni bilo konec. Poltovornjak, s katerim sta se vozila Forqueran in Riddle, je bil namreč poln streliva (noben ribič ne bi smel na pot brez njega), tako da sta bila gospoda prisiljena bežati pred kroglami, ki so frčale v vse smeri.

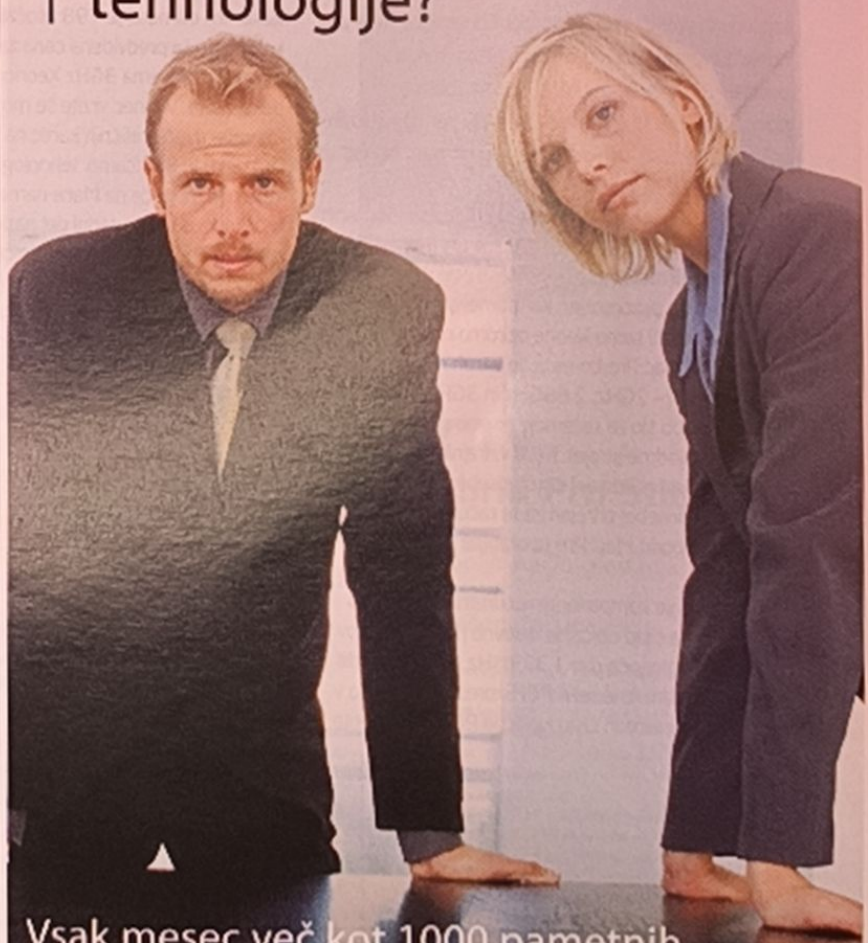
Razlog za to bo naj bile Sonyjeve baterije na določenih modelih, zato je Dell zagnal akcijo za zamenjavo kar štirih milijonov baterij. Lastnike Dellovih notesnikov pozivajo, naj preverijo svoje modele na strani **www.dellbatteryprogram.com** (v Sloveniji se obrnite na **www.fmc.si**). "Pri Dellu menimo, da je varnost naših uporabnikov najpomembnejša. Pri našem podjetju se že od nekdaj trudimo, da bi bili naši izdelki varni in zanesljivi," nam je povedal Dellov tiskovni predstavnik. "Vse incidente zelo resno obravnavamo, zato pri Dellu trenutno sodelujemo z vsemi vpletenimi, da bi odkrili vzrok za te dogodke. V omenjenih primerih smo se nemudoma povezali s strankami in začeli s preiskavo, ki pa je v tem trenutku še v teku."



Zresnite se!

- Vsak dan se pojavi 15.000 novih vrst virusov in ostalih škodljivih programov!
- Vsak dan ukradejo zaupne podatke, številke kreditnih kartic in bančnih računov, uporabniška imena in gesla z milijonov računalnikov!
- Vsak dan je poslanih milijarde e-poštnih sporočil, a 92% vseh je nezaželena pošta - spam!

Se z današnjimi grožnjami še vedno spopadate z uporabo včerajšnje tehnologije?



Vsak mesec več kot 1000 pametnih uporabnikov v Sloveniji zaščiti svoje računalnike z najučinkovitejšimi rešitvami: **Outpost Firewall**, **Cloudmark Antispam** in **ESET NOD32 Antivirus**.

OUTPOST PRO FIREWALL
www.outpost.si

CLOUDMARK ANTISPAM
www.cloudmark.si

ESET NOD 32 antivirus system
www.nod32.si

Opremljeni

OPREMA NA NAŠEM NAKUPOVALNEM SEZNAMU

ANALIZA

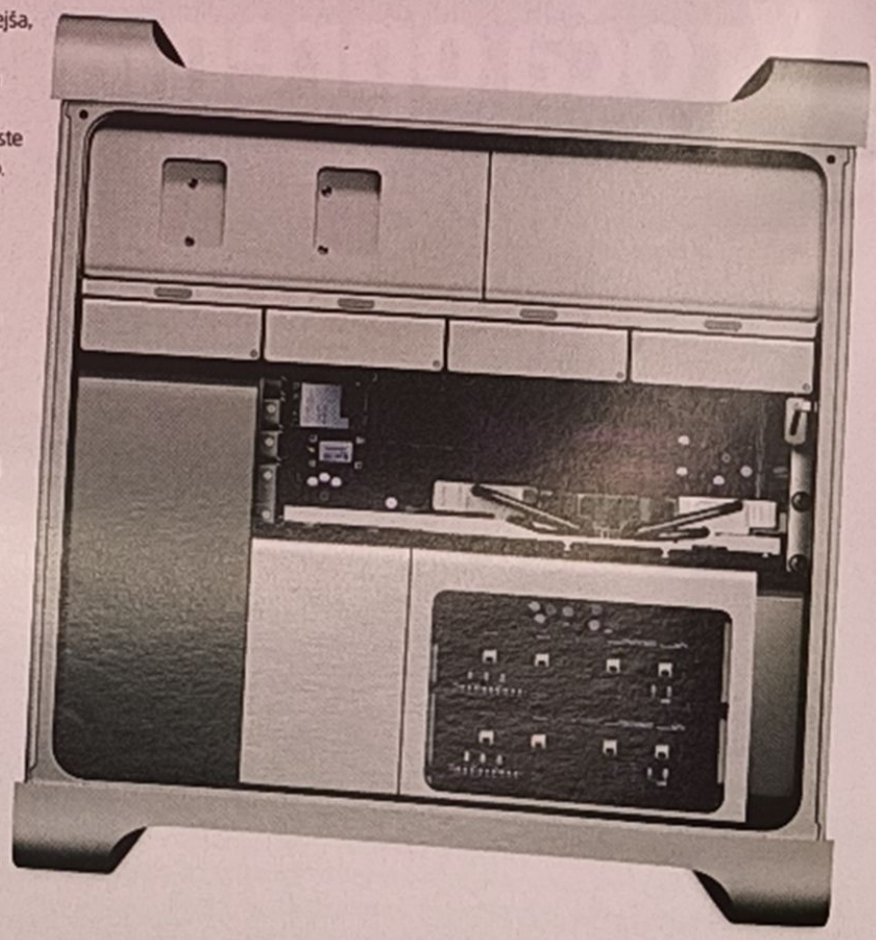
PREHOD JE KONČAN: NASLEDNJI KORAK, PREVLADA SVETU?

To je torej to. Applov prehod z IBM-ove tehnologije PowerPC na čisto navadne procesorje x86 za PC-je, ki jih proizvaja dobri stari Intel, je končan. Na Applovi letni konferenci World Wide Developer Conference, ki se je odvijala avgusta letos, se je zbrala pestra množica pristašev, da bi svojega junaka, Stevea Jobsa, opazovala, ko je ta predstavil najnovejši par na Intelovih procesorjih zasnovanih izdelkov, delovno postajo Mac Pro in strežnik Xserve.

Večinoma so bile specifikacije dolgo pričakovanih računalnikov kar predvidljive. Applov prvak med namiznimi računalniki že nekaj časa podpira uporabo dveh procesorjev, kar pomeni, da je vanj mogoče vgraditi samo Xeone oziroma novo izvedbo le-teh. Novi Mac Pro bo na voljo v treh različnih konfiguracijah – 2GHz, 2,66GHz in 3GHz, v vseh primerih pa bo šlo za sisteme z dvema procesorjema (torej za štirijedrne stroje). Kljub vztrajnim govoricam, da bi naj Apple predstavil čisto poseben, mega navit čip, ki bi bil posebej prirejen za te računalnike, se je izkazalo, da bodo Maci Pro uporabljali kar običajne procesorje.

Vse ostale komponente računalnika prav tako spominjajo na čisto običajne delovne postaje; Intelov nabor tako omogoča dve 1.333MHz sistemski vodili in seveda razširitvene reže PCI Express. Zdaj, ko so v Applovih računalnikih čisto klasične PC-komponente, bo torej cena tista, ki bo najpomembnejša, ne sama strojna oprema.

Čeprav je nemogoče neposredno primerjati Maca Pro z delovno postajo katerega drugega podjetja, ki bi imela iste specifikacije, pa je to zdaj vsaj izvedljivo. Kakorkoli obrnete, je 798 tisočakov, kolikor znaša predvidena cena za Maca Pro z dvema 3GHz Xeonoma, dokaj nizka. V lonec vrzite še možnost uporabe dveh grafičnih kartic na vodilu PCI-E x8 in Bootcamp, tehnologijo, s katero je mogoče na Mace namestiti še Windows in bo uradni del naslednje različice OS X, pa bo enolončnica, ki se bo skuhala iz vsega tega, ena najbolj okusnih računalniških poslastic za vse oblikovalsko osveščene navdušence.



Mac Pro je v novi preobleki tudi cenovno izjemno privlačen.

Multitalentiran notesnik

Toshiba Tecra M7

Cena ok. 400.000 SIT (1.669€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.toshiba.com

Noro težki 17-palčni notesniki, ki so čisto dostojna zamenjava za namizne računalnike, so nam seveda všeč, a če iščete praktičnost in prenosnost, združeno z dejansko uporabnostjo, raje glejte v smeri 13- in 14-palčnih modelov. Če odštejemo igre, bi lahko bil tale Toshibin grelnik za kolena eden najboljših na trgu. Najboljša lastnost je visoka ločljivost zaslona, ki znaša kar 1.400x900, sam zaslon pa je 14,1-palčni in občutljiv na dotik. Ker je zaslon mogoče lepo obrniti, je tale Tecra M7 s procesorjem Core Duo v drugem življenju tudi tablični PC. Edino, kar ni najbolj rožnato, je Intelov grafični čip GMA 950.

http:www.silentek.net
SVET TIHIH RAČUNALNIKOV
PRENOVLJENA SPLETNA TRGOVINA
silentek.net
IZBRANI IZDELKI PO SISTEMU NAJBOLJŠI NAKUP
Internet&Gostovanje: http://www.nethost.si
Tehno var d.o.o. TEL: 03 54 10 130 info@silentek.net

Vaš novi procesor

Core 2 Duo Quad-core

Cena Še ni znana **Na voljo** Božič **Na spletu** www.intel.com

Vam poslušanje o vseh prednostih procesorjev Core 2 Duo v primerjavi z Athlonom 64 že presedajo? Škoda, ker še niste videli vsega. Intelov novi morilski procesor je namreč tako dober, da bo kmalu dočakal štirijedrno izvedbo, ki trenutno sliši na ime Kentsfield. Procesor je bil prvotno načrtovan za prvo polovico naslednjega leta, pa je prehitel vrsto, tako da bo predstavljen že konec letošnjega leta. Frekvence še niso potrjene, a pričakujte, da bodo znašale med 2,66 in 2,93GHz. Čeprav je res, da se AMD-jeva ahitektura Hammer bolje obnese pri dodajanju jeder, dvornimo, da bi lahko celo dvoprocesorski sisterni z dvojedrnimi Athloni 64 prestrašili to noro, štirijedrno pogruntavščino Core 2.

Modra hramba

Sandisk Extreme IV CompactFlash 8GB

Cena ok. 116.000 SIT (484€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sandisk.com

Še en mesec, še en skok v kapacitetah pomnilnika flash. Priznamo, da Sandiskov najnovejši izdelek ni dovolj, da bi mini trde diske kar takoj zapisal v zgodovino mobilne hrambe. Konec koncev ima vsak ljubitelj digitalne glasbe, ki se požvižga na avtorske pravice, zbirko MP3-jev, ki je veliko večja od 8GB. Tudi video katerekoli vrste se baše z gigabajti za zajtrk. Vseeno pa lahko z 8GB naredite ogromno. Ne glede na to, koliko milijonov točk ima senzor vašega digitalnega fotoaparata, mu s to kartico zlepa ne bo zmanjkalo prostora. In samo pomislite, koliko epizod vaše najljubše serije bi lahko na dlančniku nesli na čezoceanski let. Pri 40MB/s je serija Extreme IV tudi izjemno hitra.

Varnost je prva

D-Link DCS-2120

Cena 79.950 SIT (333,63€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.xenya.si

D-Linkov izdelek DCS-2120 je resda videti kot običajna spletna kamera, a je precej več kot to. Ja, ja, res jo lahko uporabljate za klepetanje v videokonferencah, ampak če boste zanjo plačali skoraj 80 tisočakov, lahko povsem upravičeno pričakujete še nekaj več. In DCS-2120 nekaj več tudi nudi. Primarna zadolžitev zadeve je namreč vaša varnost in varnost vaše lastnine – ko zazna gibanje, lahko samodejno sproži snemanje, slika pa se preko brezžične povezave v živo prenese do vašega mobilnega telefona, združljivega s standardom 3G. Tako lahko kilometre stran od doma ali pisarne, ki jo varujete z DCS-2120, ugotovite, ali je nepovabljena oseba v pisarni snažilka ali tat, in takoj ukrepate. Kamera je sposobna zajemati 30 slik v sekundi v ločljivosti 640x480, s priloženo programsko opremo pa lahko nadzirate kar 16 tovrstnih kamer hkrati.

Nagradno vprašanje

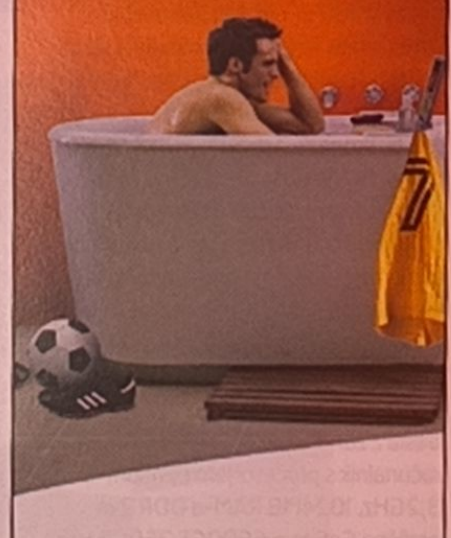
Kateri model brezžične kamere D-Link omogoča, da si lahko zajeti video signal v živo ogledamo na mobilnih telefonih 3G?

Med vsemi, ki bodo do 20. oktobra 2006 na telefonsko številko 2929 poslali SMS z vsebino:
GAME PCF <odgovor> <ime in naslov>
bomo izžrebali srečnega dobitnika 40.000 SIT vrednega brezžičnega usmerjevalnika D-Link DGL-4300.
Nagrado podarja podjetje Xenya d.o.o. iz Ljubljane (www.xenya.si).

Do odličnega usmerjevalnika v nekaj sekundah!

pinnacle

TV ko, kjer in kadar jo želite!



PCTV
Hybrid Pro Stick

Najboljši način gledanja televizije na vašem računalniku

- Z uporabo funkcije TimeShifting ustavite redni program na televiziji ter ga po želji zopet zaženite, pri tem pa ne zamudite niti sekunde programa
- Z Electronic Program Guide (EPG) posnemite televizijske oddaje, katerih ne želite zamuditi
- Svoje najljubše televizijske oddaje shranite v MPEG – 2 ali DivX format na trdem disku, ali pa jih preprosto presnemite na DVD
- Uživajte ob poslušanju digitalnega in internet radia ter ob predvajanju svojih avdio-video datotek
- Udobno se namestite in uživajte z uporabo daljinskega upravljalca

Obiščite nas na www.pinnaclesys.com/pctv

DOMEX
Uvoznik: Domex d.o.o.
t: 01 56 58 750
e: prodaja@domex.si

pinnacle
A division of Avid

©2006 Pinnacle Systems, Inc. Vse pravice pridržane. Pinnacle Systems, Pinnacle Studio Plus in Pinnacle logotip so registrirane blagovne znamke ali blagovne znamke podjetja Pinnacle Systems v ZDA in/ali ostalih državah. Vse registrirane blagovne znamke in blagovne znamke so v lasti svojih pravnih lastnikov.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Iz luknje

Ne boste verjeli, vendar je vaša revija prisotna tudi v zaporu, in sicer največjem v Sloveniji, na Dobu. Pa tudi kupiti se ga da kar tukaj, kar pomeni, da ste prodrli globoko v sistem. Pohvale vredno! Manj prijetna stran zadeve pa je cena. Govorim in pišem o tukajšnjih razmerah, kjer ni finančna situacija tako rožnata. Lahko bi rekli, da je bolj črna, kajti en vaš izvod bere kar 100 in več različnih osebkov. Zares imate VSE. Še celo nekdo, ki je do sedaj računalnike samo kradel, se veliko nauči iz vaših člankov, da o raznih igrah, glasbi, programih in ostalem niti ne govorimo. Res je sicer, da lahko o nekaterih stvareh iz revije samo sanjamo, kajti dostopa do interneta nimamo (zakonsko omejen), vendar pa imamo skoraj vsak svojo škatlo (PC). Eni boljšo, drugi slabšo, vsem pa je skupno, da bi radi imeli najboljšo, tako da ni, vsaj, kar se tega tiče, nikakršnega velikega kontrasta z zunanjo civilizacijo. Sam imam računalnik s procesorjem Pentium 4/3,2GHz, 1024MB RAM-a DDR 2 in grafično GeForce 6600GT, 250GB HDD in integrirano zvočno kartico (tako za orientacijo, odplačujem ga še vedno, žal). V primerjavi z zunanjo civilizacijo bi rad izpostavil par stvari, ki zares izstopajo:

- omejeni smo samo na originale, tako iger, programov, operacijskih sistemov, kar pomeni, da moraš biti bogat kot Krez, da si lahko privoščiš že samo osnovo, da o željah ne izgubljam besed...
- dodatna oprema (vseh omejitev niti ne poznam!)
- nezmožnost registracij, iskanja, snemanja z interneta (spet en predpis)
- da o spedenanju PC-ja niti ne začnem...

Glede na vse našteto bi človek dejal, da živimo tukaj v kameni dobi, vendar se nekateri kljub temu borimo dalje. Po svojih zmožnostih, seveda. Sedaj smo prišli na pravi teren – zmožnosti. Ko takole gledam vse vaše predstavitve: grafične kartice, avdio, programi, se mi začnejo cediti sline. A kaj, ko ostaja samo pri slinjenju, za karkoli drugega pa mi zmanjka denarja, tako da se kakšne podarjene stvari, ne bi niti približno branil (pa čeprav nagradi za pismo meseca, ha, ha, ha), da o brezplačni naročnini niti ne zgubljam besed.

Do takrat pa vas pozdravljam in obljubljam, da bom še naprej vaš zvesti bralec, pa četudi bom za naročnino prisiljen krasti.

Renato

PCF pravi... Nič interneta? No, to pa je pravi srednjeveški zapor. Ampak računalnik imaš pa boljši od našega urednika, he, he, he.

Hribi imajo oči

Sem dokaj reden bralec PCFormata in za začetek moram pohvaliti revijo. Toda v septembrski številki sem naletel na nekaj kar me je dobesedno na rit vrglo. Gre namreč za oceno filma The Hills Have Eyes v kotičku za DVD-je, ki si je prislužil neverjetne tri zvezdice. Halo, a ste vi sploh gledali film? Formulacije kot so citiram: "...Čisto poslastico ekstremnega, realistično prikazanega nasilja," po mojem mnenju lahko izusti samo 100 % psihič. Omenjeni film nima nobene veze več z zabavo, grozo, negotovostjo, ki smo jim priča v kakšnih klasičnih grozljivkah. Je enostavno nehuman, nagnusen, neumen in posledično negledljiv. Žal mi je denarja, ki sem ga porabil za ogled tega filma in ne morem ga priporočiti niti svojemu najhujšemu sovražniku (saj ne, da ga imam). Takšne filme bi bilo treba ustaviti že v postopku produkcije. Upam, da nisem s tem pismom koga užalil. Če pa sem to slučajno storil, se mu opravičujem.

Luke Skywalker

PCF pravi... Ta film je gotovo marsikje sprožil veliko žolčnih debat. Tudi v uredništvu. Brez dvoma gredo nekatere scene daleč preko meje dobrega okusa, a verjetno je ravno zaradi svoje neposrednosti film tako učinkovit – nobenega gledalca ne pusti hladnega. Sicer je pa takšno nasilje samo po sebi poanta filma (spada pač v krvavo zvrst), tako da svojo nalogo primerno opravi, ker bi naj bil nehuman, nagnusen in neumen. Filmi se ocenjujejo v kontekstu zvrsti, tako da je po večinskem mnenju članov uredništva dobil zelo realno oceno.

Pismo meseca

Prvenstvo

Zadnjič sem gledal po televiziji evropsko ali celo svetovno prvenstvo šoferjev bagerjev, vem pa tudi, da imajo drvarji svoja prvenstva. Zakaj, vraga, nimamo računalnikarji svojih prvenstev? In tu ne mislim na majhna šolska tekmovanja, ampak na nekaj res velikega. Imeli bi lahko različne discipline. Ena bi bila recimo hitrostno programiranje, kjer bi vsi tekmovalci dobili isti problem in bi ga morali rešiti recimo v petih minutah, ves potek pa bi se nato predvajal na velikih zaslonih. Kakšna disciplina bi bila povezana z igranjem iger, spet druga bi bila recimo povezana z obvladovanjem *Excela*. Lahko bi bili tudi teoretični kvizi... Na koncu bi se točke seštele in bi dobili svetovnega računalniškega prvaka. Zakaj to pišem vam? Ker PCFormat izhaja v različnih državah in bi zaradi tega bil sposoben kaj takega izpeljati. Kaj pravite?

Milan

PCF pravi... Zanimive ideje, ni kaj. Z idejami za discipline imaš ti manj težav kot mi, zato ti prepuščamo, da si izmisliš najmanj deset disciplin in nam pošlješ izčrpen opis vsake (najmanj 25 strani A4 s skicami za posamezno disciplino). Ko bomo imeli vso dokumentacijo na mizi, bomo skli-

Metanje trdih diskov v daljavo je utrudilo vse nastopajoče.

cali dolg sestanek uredništva. Za ogrevanje pa bomo 11. novembra organizirali LAN party.
Ker si tako športno razpoložen, ti v navezi s podjetjem VideoToP poklanjamo volan in igro, s katerima se boš dodobra razmigal.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen volan Thrustmaster RGT Force Feedback Pro in igro *TOCA Race Driver 3*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, raDunalniške igre ali življenje na splošno.

IZREZANO S FORUMA

PCFormat >> Tale Mraz nima pojma

Stajerc

Pridružen/-a: Tor Sep 2004 10:44
Prispevkov: 2

Objavljeno: 07.09.2006 @ 19:14 Naslov sporočila: Tale mraz nima pojma

citiraj uredi

Tuki zdej berem te tezave, ki jih majo ljudje in mrazu posiljajo vprasanja. Njegovi odgovori so crap. Vedno vec ljudi posilja da se jim racunalnik ugasa/resetira na random. torej iz lastnih izkusenj jim povem da jim mraz govori bedarije. Predlagal bi jim da na osnovni plsoci pregledajo najprej kondenzatorje da se niso napihnili (sploh ce ni vec najnovejsi sistem).

Cele, Cele

F-SECURE NAJVIŠJA RAVEN ZAŠČITE

F-Secure Internet Security 2006

Popolna zaščita za vaš računalnik

- Zaščita pred virusi in črvi
- Zaščita pred vohunskimi programi
- Zaščita pred neželeno elektronsko pošto
- Požarni zid in blokada klicateljev
- Nadzornik programov in vsebin
- Zaščita spletnega brskalnika in operacijskega sistema
- Zaščita pred "RootKit" programi
- Najkrajši odzivni čas ob pojavu novih grožen
- Vsakodnevne samodejne posodobitve
- Enostavna namestitev
- Uporaba v slovenskem jeziku

F-Secure Mobile Anti-Virus

Zaščitite svoje mobilne telefone

- Zaščita vašega telefona pred virusi, črvi in trojanci
- Zaščita podatkov na pomnilniški kartici
- Zaščita pred vdori iz lokalnega ali brezžičnega omrežja
- Samodejne posodobitve protivirusne baze
- Enostavna namestitev in enostavna uporaba
- Vgrajen požarni zid za podprte naprave

for symbian OS | S60

Izdelki F-Secure ščitijo posameznike in podjetja pred računalniškimi virusi in drugimi grožnjami, ki se širijo prek interneta ali mobilnih omrežij. Ključna prednost podjetja so najhitrejši odzivni časi ob pojavu novih groženj, rešitve za podjetja pa vključujejo tudi možnost centraliziranega upravljanja.

Več informacij:
telefon: 02 620 63 94
e-pošta: info@f-secure.si
splet: www.f-secure.si

Zastopnik za Slovenijo: Amis d.o.o., Tržaška c. 85, 2000 Maribor

F-SECURE®
BE SURE.

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€

18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Deus Ex: Invisible War**
- **Links 2003**
- **Playboy: The Mansion**
- **Dance Ejay 3**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

POMEMBNO OBVESTILO

S 1. oktobrom 2006 ukinjamo CD izdajo *PCFormata*, tako da naročilo na to izdajo ni več mogoče.

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim pr

RAM 2

PCFormat-ova posebna ponudba

SPLETNA KAMERA TYPHOON WEBSHOT II USB 300K

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

Naslednji mesec v PCFormat-u

B R E Z P L A Č N O

Najboljše brezplačne stvari za PC

Programi, igre, zabava in izboljšave, ki so na voljo popolnoma brezplačno

PLUS! NAJBOLJŠE IGRE: MEDIEVAL II: TOTAL WAR, GOTHIC 3, PARAWORLD, JOINT TASK FORCE...
KAKO NAJBOLJE IZKORISTITI STAR RAČUNALNIK?

NA POLICAH 2. NOVEMBRA

spedenaj mi pc

Ste včeraj popoldne ob štirih s svojim letečim krožnikom strmoglavili z Marsa? No, potem imate kolikor toliko dober izgovor, da ne veste, za kaj na teh dveh straneh gre. Gre za to, da vsak mesec po strašno kompleksnem sistemu žrebanja, ki vključuje šest mednarodnih žirij in koloradskega hrošča z imenom Sven, izberemo enega bralca, ki mu brezplačno spedenamo računalnik. Tretma pedenanja vključuje popolno predelavo ohišja in nadgradnjo strojne opreme. Čisto zares brezplačno? No, če želite, nam lahko pošljete sendvič s suho salamo in kumaricami.

No, mesec je naokoli in PuBBeC in njegova orodjarna so bili že pošteno lačni novega ohišja, ki bi ga brezplačno predelali izbranemu bralcu *PCFormata*. Še posebej nestrpna je bila motorna žaga, a ji je PuBBeC na koncu le ohladil živce in jo spravil v žep za kdaj drugič. Za predelavo računalnika Dražena Goluba iz Ljubljane je bila namreč dovolj že ročna žaga. In škatla dinamita. Neee, hecamo se.

AKCIJA, STARI

Tematska želja Dražena je bila nam in PuBBeCu zelo po godu. Želel si je namreč računalnik, ki bi ga ob vsakem pogledu sporninjal na, oh, kako lepo, *PCFormat*. Mraz je predlagal, da bi se ohišja lotili s krampom in tako zagotovili, da se bo Dražen res spomnil na nas, ko bo zagledal ohišje. Čeprav bi zamisel gotovo delovala, pa smo se na koncu odločili za PuBBeCovo bolj miroljubno zamisel in celotno ohišje "špricnili" z zlato kovinsko barvo. Nato smo mu na eni stranici izrezali naš logotip, ga zasteklili in osvetlili s krasno zeleno neonko. V notranjost smo dodali dva ventilatorja, ki bosta skrbela za primeren hlad, pa še lepa sta. Vsaj po tem, ko smo na sprednjem delu ohišja izrezali dodatne zračne reže.

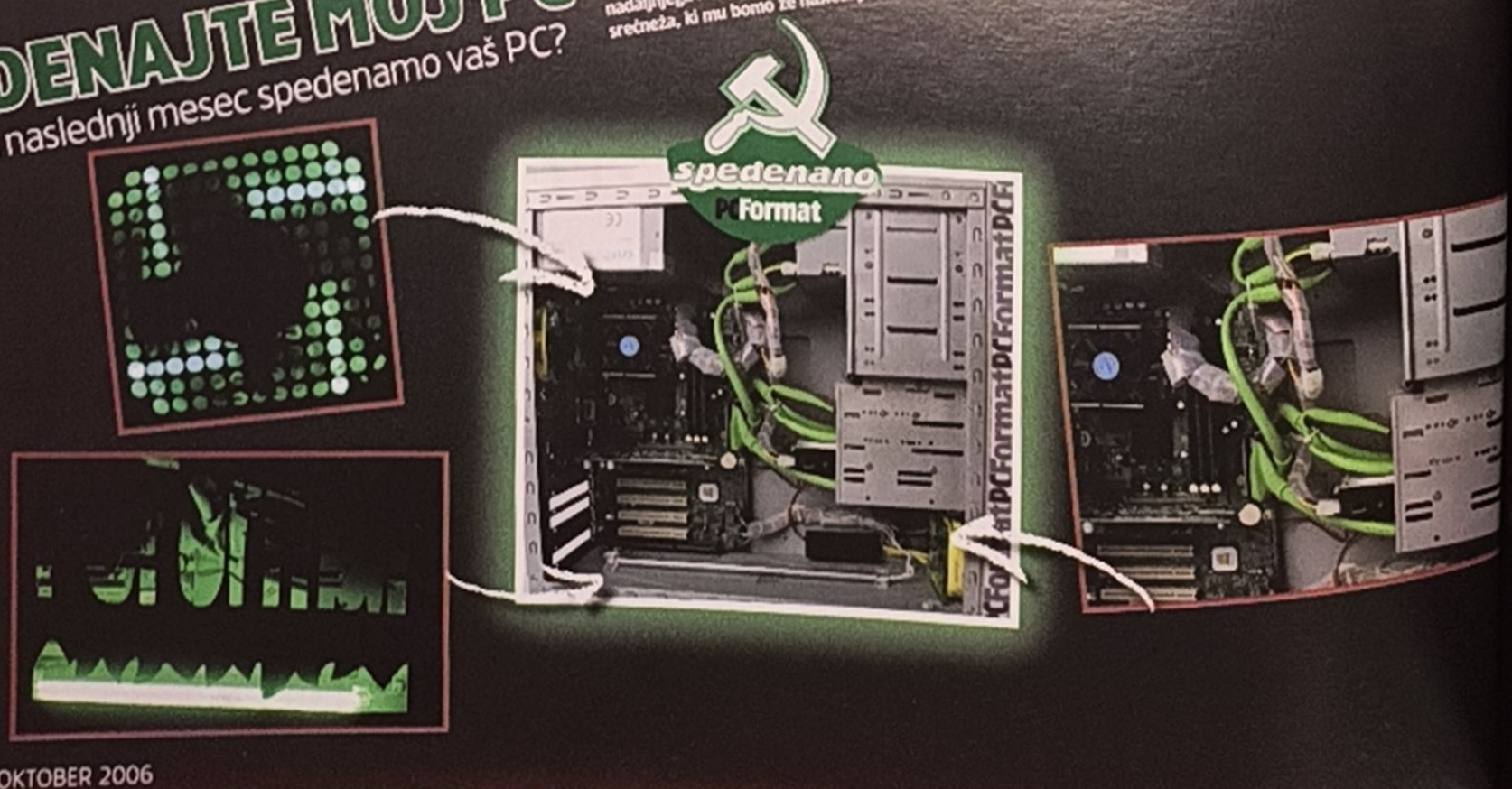
Pri dodajanju strojne opreme smo se odločili za Samsungov trdi disk velikosti 160GB. Tisočletja stara računalniška modrost, ki so jo poznali še stari Egipčani, pravi, da prostora na disku ni nikoli dovolj. Verjetno bo kar držalo, ampak 200GB je bolj dovolj kot 40GB.

Ni slabo, kajne? Prijavite se še sami... stane vas dobesedno nič. Za pravila prijave poglejte okvir Spedenajte moj PC. PCF

SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov spedenajmipc@pcformatslo.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC.

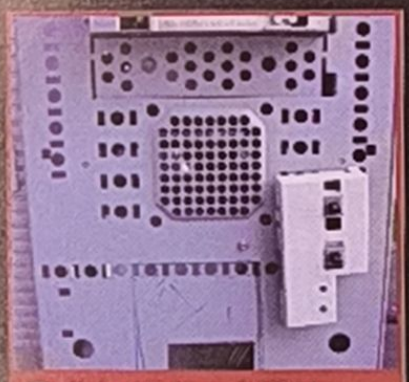


KAKO SMO SPEDENALI

PREJ :(

POTEM :)

1 V zvezi s tole nalepko smo že prejeli vprašanje. In odgovor je jasen - če želite spedenan računalnik, boste morali žrtvovati garancijo. Je pa vredno...

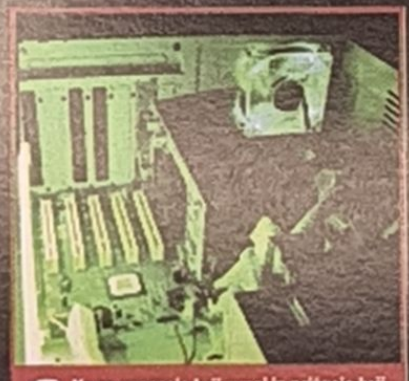


2 Vsako ohišje bi moralo biti dobro prezračeno, kar pomeni ventilator na sprednji in zadnji strani. Ker spredaj ni bilo zračnih rež, smo jih naredili sami.

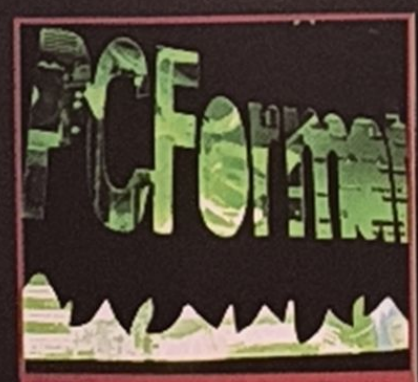
3 Če se takšnega kompliciranega izreza lotite brez stroja za laserski izrez, ne pričakujte, da boste prišli do cilja brez napora. A končni učinek je vreden truda.

4 Ohišje smo posuli s čistim zlatom. Ne, nismo. Kovinsko barvo je zelo težko enakomerno nanesti na ohišje, kar pomeni, da morate delati počasi in potrpežljivo.

5 Takšen je bil razgled na črevesje računalnika, ko smo mu dodali osvetljavo in ventilatorje. Za piko na "j" smo zamenjali standardne kable z barvnimi.



6 Ko se ugasnejo luči zunaj in prižgejo luči znotraj, dobi računalnik tisto pravo podobo, na katero je PuBBeC ciljal. Seksi, ni kaj. Ohišje namreč...



7 Če so bili zeleni kabli pika na "j", potem je zelena neonka za napisom PCFormat dve piki na "ú". Celotna škatla bo še bolj impresivna, ko bomo v notranjost dali disk.

Za odlično počutje in videz računalnika smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki sta jih prispevali podjetji Chip in IN.PU.T:

- 1x trdi disk Samsung, 160GB
- 2x zelena hladna katoda
- 2x ventilator
- 3x barvni kabli
- 1x komplet za ureditev kablov

POTREBŠČINE

REŠENI!

HEKERSKI VODIČ PO REŠEVANJU RESNIH TEŽAV

Še uredništvo *PCFormata* ni imuno na težave s PC-ji, zato vam bomo pokazali, kako preprečiti, da bi iz nesreče nastala katastrofa

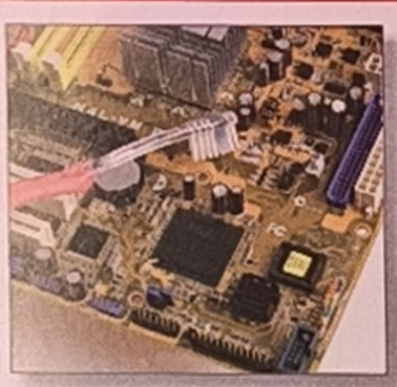
Popravljen kofein

Bogata aroma ni dobra za zbirko integriranih vezij

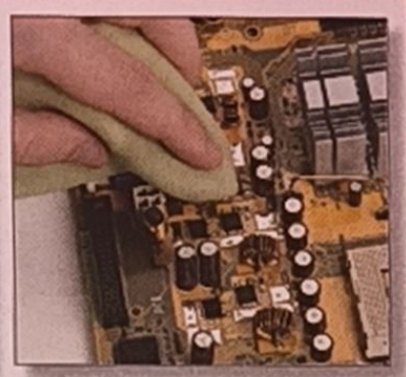
Čeprav mi preklemansko radi popijemo skodelico kave, pa to ne velja za naše računalnike. Ti prav gotovo ne bodo dlje budni, če si bodo privoščili požirek tega mističnega napitka. Pravzaprav je polivanje PC-ja s katerokoli pijačo slaba ideja, razlogov za to pa je cel kup. Tekočine so na slabem glasu, ker povzročijo kratek stik znotraj vsakega predmeta, po katerem teče elektrika, in ga tako ugonobijo.

Če bi se vam kava polila po računalniku, bi to gotovo pomenilo njegovo smrt, kajne? Ne vedno. Če se boste držali sledečih navodil, vaš PC sicer ne bo tak kot nov in vse skupaj je, priznamo, lahko huda brca v temo, ampak če se nameravate boriti za življenje vašega računalnika, je to eden izmed načinov.

1 Če je računalnik vklopljen, ga odklopite iz električnega omrežja takoj po tem, ko ga nesrečno polijete. Ne čakajte na to, da se bo vaš operacijski sistem sam varno izklopil – izvlecite napajalni kabel ali baterijo tako hitro, kot je le mogoče. Seveda pa pri tem bodite pazljivi, da ne boste sami deležni udara elektrike – to je druge vrste katastrofa, ki je v tem članku ne bomo reševali. Če se po natančnem pregledu izkaže, da je šlo le za manjšo nezgodo in tekočina ni dosegla osrčja PC-ja, počakajte, da se posuši, nato pa previdno ponovno vlopite računalnik.



2 Če je bilo drobovje vašega računalnika že deležno poštenega kopanja, mu privoščite še eno. Vendar boste tokrat za to uporabili destilirano vodo, ki za seboj ne bo pustila mineralnih nanosov, tuširanju pa naj se pridruži še temeljito krtačenje s ščetko, ki bo notranjost PC-ja očistila vse nesnage. Čeprav je denimo toaletni papir znan po svoji mehkosti, pa bo za seboj puščal vlakna, kar ni zaželeno. Uporabljajte kuhinjski papir ali mehko krpo za čiščenje avtomobilske šasije. Vaš cilj je, da odstranite umazane nanose in ne integriranega vezja na plošči.



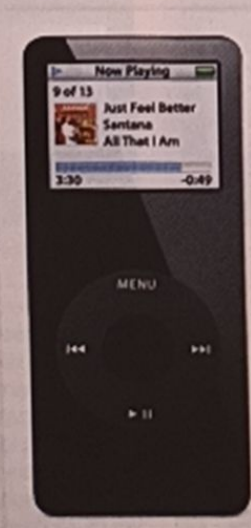
3 Ko ste končali z brisanjem, pustite notranjost računalnika, da se suši v bližini radiatorja (ne na njem) za kakih 12 ur. Izogibajte se uporabi sušilca za lase, ker tako ali tako obstaja velika možnost, da ste komponente računalnika izpostavili statični elektriki in nobene koristi ne bo, če boste to storili še s sušilcem. Poleg tega bi lahko komponente previsoka temperatura poškodovala.

Ko se notranjost temeljito posuši, uporabite hlapljivo tekočino, kot je prečiščen bencin, da z njo odstranite še zadnje ostanke umazanije s komponent.

MrtviPod

Nihče ne mara gledati žalostnega iPoda. Spravite ga v dobro voljo

Občasno se lahko iPod tudi pokvari. Ko pride do tega neljubega dogodka, predvajalnik pokaže žalosten obraz ali pa začne spuščati škrtajoče zvoke. Poskusite ga stresti – po pričevanjih številnih uporabnikov je to včasih dovolj, da umrli iPod spet obudite v življenje. Seveda pa se lahko zgodi, da s tem naredite več slabega kot dobrega, zato se posvetujte z zastopniki Appla, če se vaše zoprne težave slučajno še nadaljujejo.



Pri Applu pravijo, da bodo vsi poskusi popravljanja iPoda, ki niso izpeljani pri njih, izničili garancijo. Je pa nekaj pogumnih uporabnikov ugotovilo, da lahko napravo spravijo v delujoče stanje tudi tako, da jo razstavijo ter izvlečejo in ponovno vstavijo kabel za trdi disk. Če je vašemu predvajalniku garancija že potekla in radi ročno rešujete težave, potem vam poskus ne bo škodil. Da bi iPod odprli, vzemite izvijač ali nož in zelo previdno razmaknite robove ohišja na vseh straneh. Bodite pazljivi, saj je na vsako stran ohišja pritrjen občutljiv kabel, ki bi se lahko pretrgal, če bi bili pregrobi. Ko je predvajalnik odprt, trdega diska praktično ne morete spregledati – prepričajte se, da je dobro priključen in zaprite ohišje tako, da enakomerno pritisnete na vse robove hkrati. Poskusite predvajati svojo najljubšo skladbo.

Zagnan v formo

... ker v računalništvu ne boste prišli posebej daleč brez dobrega zagona

Verjetno nam zdaj sploh ne boste verjeli, ampak dogaja se, da se Windows XP noče in noče zagnati. Gre za skrajno zoprn dogodek, saj do njega običajno pride ob najbolj neprimernih trenutkih. Na srečo vam ob takih trenutkih stoji ob strani ukazna vrstica orodja Windows Recovery Console, ki vas bo rade volje izvlekla iz fekalij. Sicer je to konzolo mogoče namestiti znotraj samega sistema Windows XP, vendar znate imeti s tem težave, če ste sistem nadgradili v SP2 in nimate pri sebi namestitvenega CD-ja Windows XP SP2.

Na srečo pa zagon konzole zunaj Windows ni kompliciran – preprosto zaženite sistem s CD-ja Windows XP, tako, da spremenite zagonsko napravo v vašem CMOS-u ali v meniju Boot Options pri zagonu. Ko se pokaže zaslon Welcome to Setup, pritisnite **[R]**, da zaženete omenjeno obnovitveno konzolo. Če imate nameščena dva ali

“Realno gledano so možnosti, da boste ukraden računalnik dobili nazaj, izjemno majhne“

več operacijskih sistemov, izberite še pravi sistem, in kmalu se boste znašli v ukazni vrstici. Tukaj je na voljo cela vrsta ukazov, ki jih lahko uporabite, da spravite sistem spet v red.

Za vaše težave ob zagonu Windows XP bi lahko bil kriv okvarjen zakonski sektor na trdem disku. Če sumite, da je težava v tem, vpišite v konzolo ukaz **FIXBOOT**. Odgovorite z **Y** na vprašanje "Are you sure?" in morda bo to vse, kar bo potrebno. Če nimate nameščenih več operacijskih sistemov, potem lahko enako storite tudi z ukazom **FIXMBR** – tako boste ponastavili glavni zagonski sektor na prednastavljene vrednosti in s tem tudi povozili vse popravke/napake na njem.

Če pa se vaš PC pri napačnem zagonu zgovarja na ntldr ali ntdetect.com, potem vam bo prav prišel ukaz **COPY**, s čimer boste rešili problem manjkajoče ali okvarjene datoteke. Preprosto vtipkajte **COPY X:\i386\<ime> C:**, kjer je **X** črka vašega pogona CD in **<ime>** ime manjkajoče datoteke.

Poliranje

Reševanje hudo poškodovanega CD-ja s kapljico maščobe in krpo

Predstavljajte si tole sceno: pravkar ste napisali genialen roman o intrigah znotraj disfunkcionalne družine govorečih koal. Da bi zagotovili, da niti en dragocen stavek ne bi prišel v roke novinarjev in lopovov, ste sežgali vse kopije, razen tiste na CD-ju, ki ga nameravate poslati založniku. In nato na tem ploščku opazite velikansko prasko. Brez panike, bralci ne bodo prikrajšani za vaš biser. Navadna polirna pasta na kovinski osnovi, kot je denimo Brasso, ima odličen učinek, ko je govora o reševanju CD-jev. Deset minut poliranja z mehko krpo, ki mu sledi previdno odstranjevanje prahu in umazanije, bi morala biti čarobna kombinacija, ki bo uspešno rešila vaše podatke.

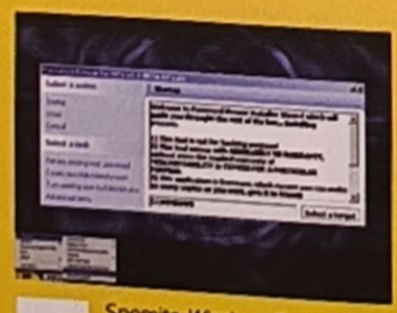
Zaklenjeni ven

Ste pozabili administratorsko geslo za Windows XP? Samo brez panike...

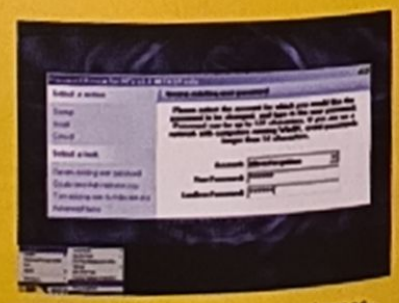
Predstavljamo vam precej nadležen scenarij: zamislite si, da ste pravkar postavili tehnološko najnaprednejšo sanjsko hišo, v kateri bi lahko preživeli preostanek svojih dni v blaženem računalniškem miru, potem pa izgubite edine ključe zanjo. To bi bilo še bolj morilsko, če bi hišo zasnovali tako, da bi vanjo lahko vstopili izključno samo s ključi, in da je edina možnost, ki vam še ostane, ta, da hišo porušite in zgradite novo.

Na srečo pa Windows XP ni računalniška različica trdnjave, tako da se je potrebno samo izogniti varnostnim protokolom sistema, če izgubite ključ. Windows sam ponuja dostop (ali dva), *BartPE* (ki smo ga blazno želeli dodati na diske, pa nam ni uspelo, razlogi za to pa so dolgi in kompliciran – snemite ga na **www.nu2.nu/pebuilder**) pa omogoča varno pot nazaj v sistem. Ja, pomagal vam bo vdreti v lastno stanovanje.

1 *BartPE* je v bistvu "lahka" različica Windows XP, ki deluje s CD-ja. Zato je idealen za vzdrževanje operacijskega sistema, ki vam ne dovoli vstopa. Če želite zadevo uporabljati, boste potrebovali delujoč OS, zato bodite pripravljeni ali uporabite prijateljev PC, če se zgodi kaj nepredvidenega. Kopirajte vse datoteke z namestitvenega CD-ja Windows na disk in poskrbite, da bo polje **Source** v *PE-Builderju* kazalo na pravo mapo.



2 Snemite *Windows Password Renew* s **tinyurl.com/nr6cy**. Raztegnite arhiv v mapo **C:\pe\plugin** (zamenjajte **C:\pe** s korensko mapo *PE-Builderja*, če niste izbrali privzete možnosti ob namestitvi). V *PE-Builderju* kliknite na gumb **Plugins** in omogočite **Sala's Password renew**. Nato izberite **Burn to CD/DVD**, vstavite prazen CD v zapisovalnik in kliknite na **Burn**, da ustvarite Live OS CD. Ko je CD zapisan, ponovno zaženite računalnik in sistem zaženite s tega CD-ja.



3 Videli boste precej grd vmesnik z menijem **Go** v spodnjem levem kotu. Iz menija izberite **Sala's Password renew**. Ko se program naloži, kliknite na **Renew existing user password**. Izberite račun, za katerega ste pozabili geslo, dvakrat vnesite novo geslo in kliknite na **Install**. Zdaj se boste lahko znebili vmesnika *BartPE* in se vrnili v osvobojen račun za operacijski sistem Windows XP.

Vračilo denarja

Plačujete za stvari, ki jih niste kupili? Bodite končno varni na spletu

BODITE POZORNI

Kraja identitete je lahko prava katastrofa, če niste pozorni. Spremljajte izpiske za kreditne kartice, e-sporočila in dnevnike spletnih prodajaln, da boste vedeli, če si je mogoče kdo prilastil številko vaše kreditne kartice.

BODITE GLASNI

Potrošniki nismo upravičeni do povračila stroškov za prevare s kreditnimi karticami prek interneta, razen če kreditna kartica ni bila dejansko ukradena, pa še potem vam za to zaračunajo. Vseeno pa vedno obvestite svojo banko, če sumite, da se je zgodilo kaj nepredvidenega.

ZAKLEPANJE

Če ugotovite, da ste žrtev internetne prevare, pošteno preglejte sistem, da se kje ne skriva kak program za beleženje pritiskov na tipke ali kakšna druga oblika škodljive kode (*Spybot* je odličen za takšno opravilo), ki bi lahko nesramno posredovala številko vaše kreditne kartice na napačen naslov.

IZHOD

Če ugotovite, da ste bili prevarani na dražbeni strani, kot je eBay, takoj prijavite prevaro. eBay in PayPal ponujata storitve za reševanje takšnih težav. Vložite pritožbo in točno pojasnite, kako ste bili oškodovani in kako bi vam lahko nastalo škodo povrnili.

Opoteča sreča

Izgubljanje datotek kmalu postane nadležno, a za to obstaja zdravilo

Poškodovani sektorji na trdem disku so slaba novica za podatke. Če se vam zgodi, da začnete brez razloga izgubljati podatke, so takšni sektorji najverjetnejši krivec. V takem primeru je modro, če svoje podatke shranite na DVD ali drug pogon, da ne bi izgubili še več datotek. V Windows XP vgrajeno orodje za preverjanje diska ponuja dokaj hitro rešitev za slabe sektorje – vpišite **chkdsk/R** v pogovorno okno **Run**, pa bo računalnik pregledal disk in odpravil napake.

Nespodobno razkazovanje

Ste ubili BIOS? Tudi za tovrstno težavico se najde zdravilo, če ga znate poiskati...

BIOS je srce vašega sistema, zato se z njim ne poigravajte prepogosto, če ne veste, kaj točno počnete. Idealno je, če BIOS nadgrajujete v DOS-u, saj je ta način varnejši kot nadgradnja iz Windows. Ponesrečena nadgradnja lahko povzroča celo vrsto problemov, na primer neobstoječe mrežne kartice, USB ter disketni ali optični pogoni, v najslabšem primeru pa se lahko poslovite tudi od osnovne plošče. Če dejansko nimate težav z BIOS-om, vam priporočamo, da ga ne nadgrajujete, samo zato, ker je nadgradnja pač na voljo na internetu.

Če je BIOS poškodovan (zaradi ponesrečene nadgradnje ali tudi ne po vaši krivdi), obstaja nekaj možnosti za popravljanje katastrofe, ki so odvisne od same osnovne plošče. Vedno več je osnovnih plošč, ki so opremljene s sistemom z dvema BIOS-oma. Če se z izvirnim BIOS-om kaj zgodi, ga lahko popravite z orodjem za prepisovanje BIOS-a z varnostno kopijo. Če vaša plošča tega ne podpira, je pa ne vrzite kar v koš. Poiščite čip BIOS (pokukajte v navodila za ploščo) in preverite, če ga je mogoče odstraniti. Če je, pokličite proizvajalca vaše osnovne plošče in povprašajte, če bi vam bil pripravljen prodati nadomestni čip.

Zadnja možnost je nekoliko težavnejša – če lahko s plošče odstranite BIOS in si začasno izprosite, izposodite ali ukradete identični model, se lahko zgodi, da boste imeli srečo s popravljanjem, zahvaljujoč tehniki, znani kot "hot-flashing". Da bi to naredili, sledite korakom, kot bi hoteli nadgraditi BIOS z diskete na delujoči osnovni plošče. Ko je sistem postavljen z diskete, uporabite neprevodno orodje in nežno odstranite delujoč BIOS. V ploščo nato vstavite nedelujoč čip in nadaljujte s procesom nadgradnje. Če gre vse po načrtih, bi morali imeti dva popolnoma delujoča čipa. Seveda je proces precej tvegan za drugo osnovno ploščo.

Hop, Cefizelj

Zapomnite si tole, če vaš notesnik slučajno izgine

FANTJE V MODREM

Če vam ukradejo računalnik, so možnosti, da ga boste dobili nazaj, precej majhne. Policija ima verjetno polne roke dela s pomembnejšimi primeri, vseeno pa krajo vašega računalnika kar najhitreje prijavite na policijo in zavarovalnico.

ČAROBNO PISALO

Četudi ste ohišje zmodificirali, da ni več ničemur podobno, je lahko še vedno težko dokazati, da ste prav vi lastnik notesnika. Kupite UV-flomaster in na ohišje zapište nekaj, s čimer boste lahko dokazali lastništvo.

DOBRA LOKACIJA

LocatePC (**www.locatepc.com**) je le 230KB velik programček, ki bo poslal e-sporočilo s podatki o omrežju, na primer naslove IP in MAC, ter podrobnosti o vseh nameščenih računih

VPN z vašega računalnika v rednih intervalih ali ob spremembi IP-ja.

VOHLJANJE

Cela serija orodij na **dnsstuff.com** vam bo dala več informacij o naslovu IP, vključno s ponudnikom interneta. Poskusi z geografskim IP-zemljevidom so bili manj uspešni, saj smo računalnik v Mariboru uspeli locirati nekam med Mursko Soboto in Milanom.

PRIJAVLJANJE

Stopite v stik s ponudnikom interneta in policijo, in jim posredujte podatke, ki vam jih je dal *LocatePC*. Sicer ni zagotovila, da boste računalnik dobili nazaj, a bodo rezultati veliko boljši, če boste dovolj vztrajni.

Gasilska akcija

Je PC v plamenih? Ne polivajte ga z vodo...

IZKLOPITE NAPAJANJE

Če vaš PC zajamejo plameni (mogoče zaradi tistega 100GHz Celerona?) takoj izvlecite napajalni kabel – ne ubadajte se z zaustavljanjem Windows XP. Z nekaj sreče bo škatla nehala goreti.

VODA JE ZELO SLABA

Elektrika in voda nista prijateljici. Če računalnik poskusite gasiti z vodo, boste v najboljšem primeru povzročili kratek stik, v najslabšem pa boste spražili še sebe. Ne pozabite, da je lahko dim, ki se širi iz gorečega sistema, tudi strupen (v povprečnem PC-ju sta svinec in arzenik) – pazite, da ga ne boste vdihovali.

ČE STE V DVOMIH

Čisto vseeno je, koliko skritih paketkov ste našli v *GTA 3* – ne splača se grdo opeči, da bi rešili shranjene igre. Če je ogenj že preveč razširjen, pokličite profesionalce.

GAŠENJE

Ogenj ljubi kisik. Če spadate med uporabnike, ki bi lahko zažgali PC, imejte pri roki gasilni aparat s CO2. Poštena doza ogljikovega dioksida bi ogenj morala oropati kisika.

REŠEVANJE

Na koncu preverite, kaj bi lahko povzročilo požar. Ne uporabite nobene komponente, ki bi lahko bila odgovorna za plamene. Napajalnika, procesorja in osnovne plošče verjetno ne boste mogli več rešiti, optični pogoni in trdi diski pa imajo večje možnosti za preživetje.

"Modre zaslone lahko povzroča cela serija stvari, vključno s pomnilnikom in poškodovanimi aplikacijami"

Čiščenje Windows

Ne ubijte senilne namestitve Windows

Nameščena različica XP sčasoma postane nekoliko... čudaška. Zamenjava gonilnikov, kot so gonilniki za grafično kartico, lahko hitro zabaše sistem, poškodovane programske datoteke pa prav tako lahko prispevajo k ekscentričnemu obnašanju vašega ljubega računalnika.

Tradicionalno zdravilo za takšne težave je formatiranje diska in ponovna namestitev sistema, obstajajo pa tudi boljše, predvsem pa manj dolgotrajne rešitve.

Ena možnost je, da prepišete vse pomembne datoteke operacijskega sistema, ne da bi pri tem spreminjali ostale podatke, in sicer s "popravljanjem" Windows z namestitvenega CD-ja. Preprosto zaženite sistem s CD-ja Windows XP in na zaslonu z izbirami pritisnite **[Enter]**, da se začne namestitev Windows. Strinjajte se s pogoji licenčne pogodbe s pritiskom na **[F8]**, nato pa pritisnite **[R]** in sledite navodilom na zaslonu. Tako boste dobili čisto svežo, čeprav malce zastarelo namestitev Windows, zato seveda namestite tudi vse popravke.

Zvezdni utrinek

So pogoni poredni? Preizkusite tole

Pravite, da vam zapisovalnik DVD-jev dela težave? Zapisovanje, ki je včasih trajalo 12 minut, se je razvleklo na skoraj pol ure? Je zapisovalnik čisto odpovedal sodelovanje in zdaj ne morete več shranjevati datotek na optične medije? Če še ne veste, vam lahko izdamo, da za to obstaja posebej zloglasen krivec. Sicer za to ne obstaja definitiven "dokaz", se pa zato širijo špekulacije – obstajajo namreč uporabniki, ki so trdno prepričani, da so gonilniki *StarForce* za zaščito, ki je vključena v kar zajetno število iger (večinoma brez vednosti uporabnika) krivi za celo serijo težav s pogoni v računalniku.

Preden žrtvujete igre, da bi pomladili svoj pogon, pa vseeno preverite, če so ti gonilniki sploh nameščeni v vaš sistem. Odprite upravitelja naprav, v meniju **View** označite **Show hidden devices** in razširite **Non-Plug and Play Drivers**. Če *StarForce* odstranite, iger, ki ga uporabljajo za zaščito pred kopiranjem, ne boste mogli več igrati. Če odstranite igro, gonilnikov večinoma ne boste odstranili. Uporabite *StarForce Removal Tool*, ki ga najdete na **tinyurl.com/9m2bf**, pa boste sistem očistili teh gonilnikov, če ste seveda trdno prepričani, da so ti razlog za vaše težave z računalnikom.

Modrina?

Se ne morete znebiti trmastega modrega zaslona smrti? Izženite ga enkrat za vselej...

Malo je stvari, ki bi bile bolj nadležne, kot če "IRQL" ni manjši ali enak. Modri zasloni, ki vam javljajo te grozljivo nerazumljive napake, se pogosto pojavijo, ko vgradite kak kos nove strojne opreme, ali če imate težave z gonilniki.

Preverite, kaj je razlog za težave. Pritisnite na tipko **[F8]** med zagonom računalnika in izberite zagon v varni način. Varni način naloži samo gonilnike, ki so nujni za delovanje Windows; če sistema tudi na tak način ne morete zagnati, je nekaj narobe z Windows (preberite okvirček Čiščenje Windows) ali pa gre za napako v strojni opremi.

Če vam odpove kak kos strojne opreme, težave ne morete kar tako odpraviti, vsaj ne brez stroška za novo komponento. Ker lahko okvarjen sistemski pomnilnik povzroči celo serijo modrih zaslonov, se splača uporabiti programček *memtest86* (**www.memtest86.com**), s katerim lahko odkrijete napake. Raztegnite arhiv *memtest86* in vsebino zapišite na CD. Računalnik zaženite s tega CD-ja in zaženite diagnostične teste. Če program javi več napak, je pomnilnik zrel za zamenjavo, istočasno pa boste odkrili tudi krivca za grozljive modre zaslone smrti.

Če se vaše ultramarinske težave začnejo po namestitvi kartice na vodilu PCI, na primer TV kartice, se boste morali spoprijeti s težavnim gonilnikom. V večini primerov boste težave lahko odpravili z obnovitvijo prejšnjega gonilnika ali odstranjevanjem novega, lahko pa se zgodi, da bo gonilnik še vedno aktiven po ponovnem zagonu računalnika. Če se to zgodi, se odpravite v dobri stari varni način in ga odstranite tam.

Modre zaslone lahko povzročijo tudi nepravilno delujoče aplikacije, ki se zaženejo skupaj z Windows. Sysinternalov program *Autoruns*, ki je na voljo na **tinyurl.com/bmnu4**, izpiše daljši seznam programov, ki se zaženejo skupaj s sistemom, kot *MSConfig*. Če računalnik oklestite na samo nujne kose strojne opreme, se boste znebili modrih zaslonov, isto pa velja tudi za programe, zato začnite zmanjševati število programov, ki se samodejno zaganjajo, dokler ne najdete krivca za vaše težave.

Razbiti notesniki

Je notesnik padel na tla? Prva pomoč je pri roki

DOBER PRISTANEK?

Gledanje, kako več sto tisočakov vredna oprema glasno pade po tleh, mogoče ni najbolj prijetno, a si vseeno zapomnite, kako je vaš notesnik pristal – tako boste laže ugotovili, kaj bi lahko bilo narobe.

NI SIGNALA

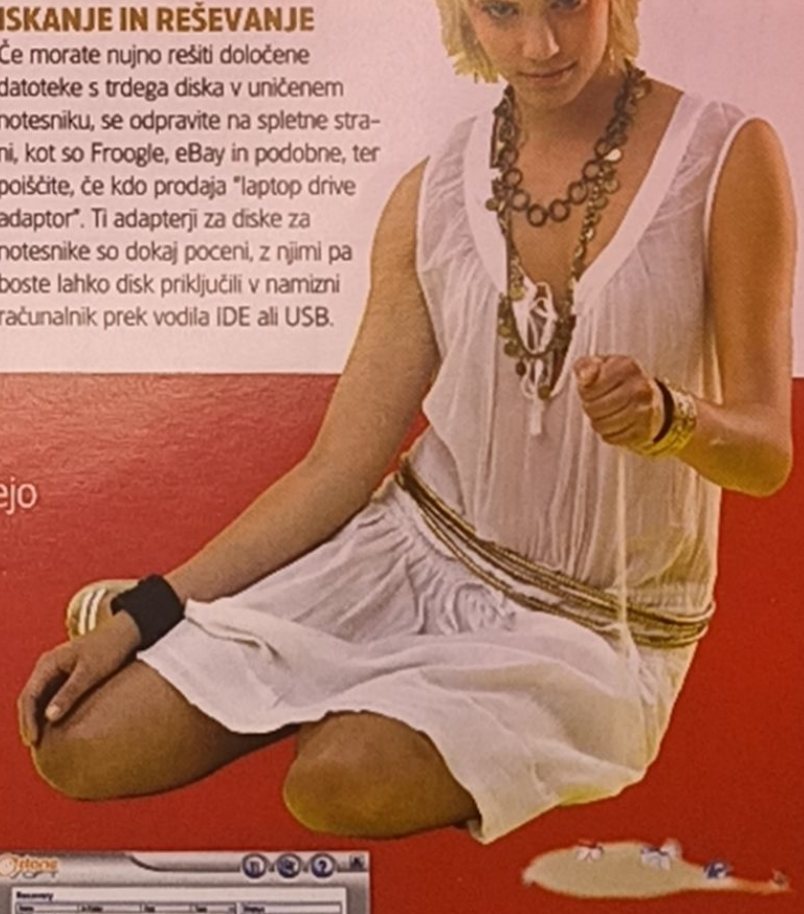
Če je zaslon uničen, priključite zunanji monitor na notesnik in pritisnite tipko za preklop med zasloni (običajno **[F7]**). Če boste imeli srečo, bo zaslon edina uničena komponenta.

ISKANJE IN REŠEVANJE

Če morate nujno rešiti določene datoteke s trdega diska v uničenem notesniku, se odpravite na spletne strani, kot so Froogle, eBay in podobne, ter poiščite, če kdo prodaja "laptop drive adaptor". Ti adapterji za diske za notesnike so dokaj poceni, z njimi pa boste lahko disk priključili v namizni računalnik prek vodila IDE ali USB.

PRASKE

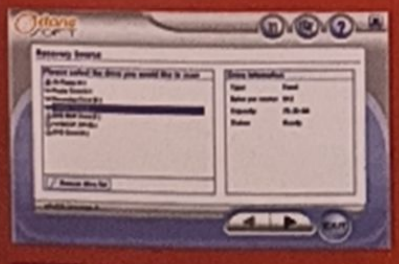
Če je bil trdi disk aktiven, ko se je notesnik nesrečno srečal z armiranim betonom, obstaja možnost, da je zapisovalna glava poškodovala površino diska. Preberite razdelek o reševanju diskov, če sumite, da se je zgodilo kaj takega. **PCF**



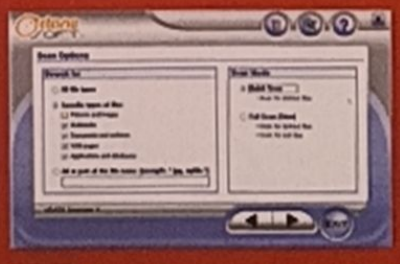
Sprememba načrta

Sploh ne veste, katere datoteke imate, dokler ne izginejo

Če se kdo norčuje iz vas, ker ljubite nemške šlagerje, vam prav gotovo ni prijetno, takšne situacije pa so privedle do brisanja glasbenih zbirk s cele vrste diskov po svetu. Mi trdimo, da se ne smete vdati pritisku družbe – obnovite skladbe in bodite ponosni nanje. Ko datoteko "zbrišete", Windows podatke samo označi kot pripravljene na prepisovanje. Če niste uporabili kakšnega programa za trajno brisanje oziroma če diska niste formatirali ali nanj zapisali cele gore novih datotek, obstaja možnost, da zbrisane datoteke obnovite. *eData Unerase* je na primer orodje, ki je namenjeno točno temu.



1 Izberite pogone, na katerih so bili shranjeni zbrisani podatki, nato pa kliknite na puščico v desno. Vmesnik programa je prijazen in pregleden, tako da je težavno obnavljanje datotek čisto enostavno. S tem programom lahko obnovite celo podatke z optičnih medijev.



2 Večina možnosti je na voljo že v brezplačni različici *eData Unerase*, a so naprednejše možnosti na voljo samo v nadgrajeni različici *Professional*. Brezplačna različica pa vseeno omogoča obnavljanje večine izgubljenih datotek, tako da ne rinite takoj v nadgradnjo. Kliknite na puščico v desno, da nadaljujete z iskanjem datotek.

3 Ko je disk pregledan, bo program prikazal seznam zbrisanih datotek. Poiščite tiste, ki jih želite obnoviti, jih označite in kliknite na **Save Files**. Nato kliknite na **Browse...**, poiščite svoje obnovljene datoteke in ponovno uživajte v tevtonski plesni retrospektivi.

"Če si zapomnite, kako točno se je vaš notesnik srečal z betonom, ga boste laže spravili v delovno stanje"

NAJ 20

Nasvetov za reševanje težav

PCFormat odžene vse tiste prepogoste nadloge v Windows XP z vodičem, s pomočjo katerega bo vaš PC zdrav kot riba

Na srečo so primeri, ko se Windows sploh noče zagnati, dokaj redki; manj redki pa so manjše težave, zmrzovanje sistema in splošni hrošči, ki parajo živce vsakemu uporabniku Windows XP. Čeprav niso tako gromozanski, da bi vas premamili v prestop na Linux ali kak drug operacijski sistem, pa so vseeno dovolj nadležni, da včasih razmišljate, da bi računalnik najraje vrgli skozi okno.

Seveda ima ta operacijski sistem že sam po sebi ogromno zdravil za težave: System Restore običajno zadostuje za reševanje večine težav, bolj resne težave pa je mogoče rešiti s pritiskom na tipko **[F8]** pred zagonom Windows in izbiro že skoraj mitične možnosti Last Known Good Configuration.

Zato upamo, da vam bomo lahko pomagali pri zniževanju stroškov za psihologa s tole zbirko 20 nasvetov za reševanje težav. Z njimi računalnika sicer ne boste obudili iz večnega spanca, boste pa delujoč stroj zdaj veliko lažje ohranili pri dobrem zdravju. Pokrili smo celo serijo področij, od nepravilno delujočih programov, omrežij, ki se čudaško obnašajo do Windows, ki ne želi ubogati vaših ukazov.

HITER DOSTOP DO CHKDISK

Težave s trdim diskom se kažejo na različne načine, na primer s predolgim zaganjanjem sistema, s težavami pri zagonu določenih programov in z nepričakovanimi sporočili o napakah. Na srečo v Windows obstaja orodje za reševanje takšnih težav, in sicer Chkdsk, ki bo pregledal trdi disk, poiskal vse problematične sektorje in jih popravil. To orodje lahko zaženete iz konzole Recovery, kar pa je nekoliko preveč komplicirano. Enostavneje je, da z desnim gumbom miške kliknete na ikono pogona in izberete **Properties**. Poglejte pod **Tools**, pa boste videli gumb, s katerim zaženete Chkdsk. Če želite pregledati primarni disk, bo potrebno ponovno zagnati računalnik.

NAPAKE PRI JAVLJANJU NAPAK

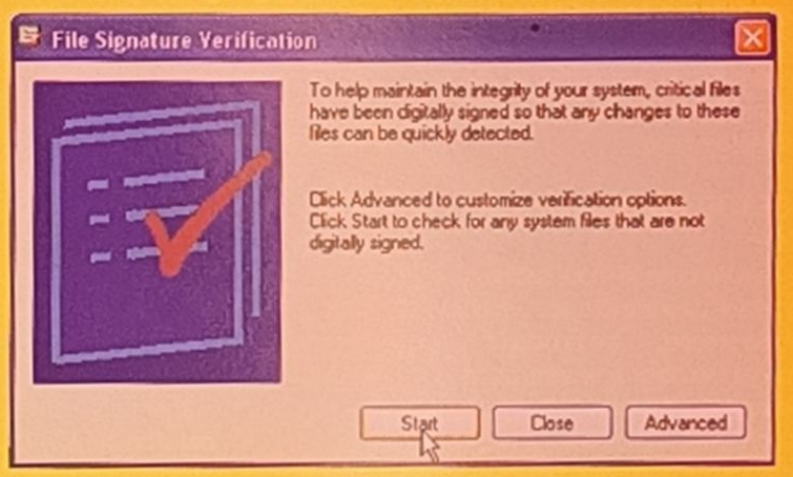
Tako imenovani Error Reporting je uporabna možnost, saj daje Microsoftu vedeti, zakaj in kako se je program sesul, a lahko tudi to orodje včasih odpove. Gre za težavo, ki jo ima veliko programov z internetnimi elementi, kot so igre in spletni brskalniki, vzrok zanjo pa so poškodovane ali manjkajoče sistemske

Slika © Kevin February

Izobčite nepodpisane datoteke

Stoj! Kdo gre?

Niso samo nepodpisani gonilniki tisti, ki se jih splača spremljati, temveč tudi nepodpisane sistemske datoteke, ki lahko povzročajo enako število, če ne celo več težav. Za tekoče delovanje računalnika mora obstajati možnost, da programska in strojna oprema zamenjata določene sistemske datoteke, isto pa lahko počnejo tudi različne nadgradnje in seveda tudi škodljivi programi. Če želite ugotoviti, ali se na disku skrivajo takšne neželene datoteke, odprite pogovorno okno Run in vnesite ukaz sigverif. Orodje, imenovano File Signature Verification, zaženete s klikom na Start. Poskrbite, da boste imeli pri roki tudi namestitveni CD za Windows XP.



datoteke. Če želite storitev obnoviti, vstavite namestitveni CD za Windows v pogon in v pogovorno okno **Run** preprosto vpišite **sfc/scannow**.

PONASTAVLJANJE GONILNIKOV ZA BREZŽIČNO POVEZAVO

Če se ne morete povezati v brezžično omrežje, čeprav vam brezžični vmesnik pravi, da deluje pravilno, obstaja možnost, da zmedo dela Microsoftova storitev Zero Configuration. Z desnim gumbom miške kliknite na **My Computer**, izberite **Manage** in razširite **Services and Applications**. Pod **Services** poiščite vnos z imenom Zero Configuration in dvokliknite nanj. Na jezičku **General** storitev ustavite. Počakajte nekaj sekund in jo ponovno zaženite; s tem boste ponastavili gonilnike za brezžično povezavo v Windows, tako da se boste lahko povezali.

PONASTAVLJANJE GESEL ZA RAČUNE

Če ste izgubili gesla za uporabniške račune, računalnik zaženite v varnem načinu in se prijavite kot Administrator. Ta račun je ob običajni prijavi v sistem skrit (pa tudi ni identičen uporabniškemu računu z administratorskimi pravicami), in če med namestitvijo Windows niste posebej določili, tudi nima gesla (če ste pozabili tudi to geslo, si oglejte temo Rešeni! na strani 22). V varnem načinu odprite nadzorno ploščo in preprosto ponastavite gesla.

OMEJEVANJE GONILNIKOV

Če želite svoj sistem obvarovati pred nepodpisanimi ali beta gonilniki za strojno opremo, lahko Windows XP naročite, naj ne dovoli namestitve. Odprite lastnosti sistema in kliknite na jeziček **Hardware**, nato pa na **Driver Signing**. Tukaj lahko blokirate vse nepodpisane gonilnike (ali izklopite varnostna obvestila o (ne-)teh) in določite, naj nastavitev velja za celoten sistem. Tako bo nameščanje nepodpisanih gonilnikov onemogočeno tudi za druge uporabnike.

OHRANJANJE PROSTORA NA DISKU MED ZAPISOVANJEM

Če ste kdaj opazili, da se med zapisovanjem CD-jev ali DVD-jev prostor na disku zmanjša, verjetno vaš program za zapisovanje shranjuje sliko diska, ki ste ga pravkar zapisali, na računalnik. Preverite možnosti programa za zapisovanje in onemogočite to grdo navado, nato pa poiščite še same slike diskov – običajno jih boste našli v mapi **My Documents** ali **Program Files**.

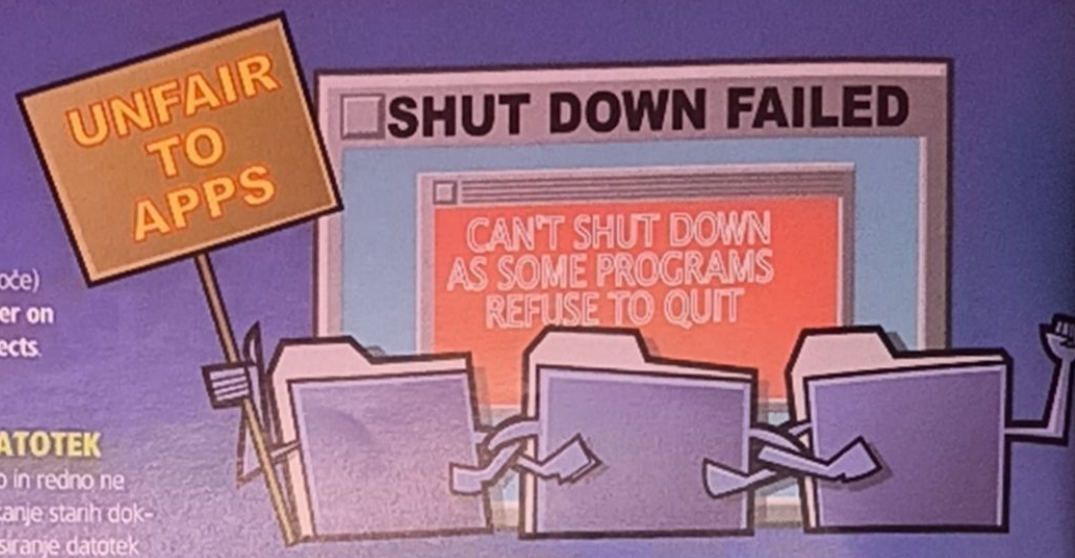
ODPRAVITE TEŽAVE PRI ZAGONU

Če se zagon sistema podaljšuje, pa ne želite ponovno nameščati Windows, začnite uporabljati možnost Hibernate namesto zaustavitve sistema. V **Power Options** bo najprej potrebno omogočiti hibernacijo (možnost boste našli pod **Display Properties, Screen Saver**), potem pa držite tipko **[Shift]**, ko kliknete na **Turn Off Computer**, da preklopite možnost Stand By v **Hibernate**.

ZBRIŠITE NADLEŽNE DATOTEKE

Če se določene datoteke ne morete znebiti na običajen način, odprite ukazno vrstico in poiščite mapo, v kateri je težavna datoteka. Odprite upravitelj naprav in na jezičku **Processes** zaustavite explorer.exe. Vrnite se v ukazno vrstico in vnesite ukaz **DEL**, za njim presledek in še ime datoteke, ki jo želite zbrisati. Ponovno odprite upravitelj naprav, kliknite na **File 8 New Task** in vnesite **explorer.** ■

"Če je vaš računalnik počasen, pa ne želite ponovno nameščati sistema, uporabite Hibernate, namesto Shutdown"



exe, da povrnete pohištvo vašega namizja.

MANJKAJOČI OPTIČNI POGONI

Windows XP sledi veliko različnim datotekam, zato nas ne preseneča, da občasno izgubi pogon CD ali DVD, čeprav je pogon jasno viden v upravitelju naprav. Če se vam to zgodi, odprite *RegEdit* in poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\{4D36E965-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}**. Zbrišite vrednosti **UpperFilters** in **LowerFilters** in ponovno zaženite računalnik. Po tem boste morali ponovno namestiti programe za zapisovanje medijev, drugače pa bo vse v najlepšem redu.

DOSTOP DO DATOTEK IN MAP

Če vam Windows XP noče dati dostopa do kakšne datoteke ali mape v Windows XP, (še posebej, ko gre za mapo z drugega računalnika), se vam splača prevzeti lastništvo nad mapo. Z desnim gumbom miške kliknite na datoteko/mapo in izberite **Properties**. Izberite **Security**, **Advanced** in **Owner**. V seznamu imen poiščite svoje (ali Administrator, če je mogoče) in izberite **Replace owner on subcontainers and objects**.

ONEMOGOČITE INDEKSIRANJE DATOTEK

Če vaš spomin ni kot sito in redno ne uporabljate orodja za iskanje starih dokumentov in slik, je indeksiranje datotek storitev, ki samo odžira sistemske vire in upočasnjuje delovanje računalnika. Zadevo je mogoče enostavno izklopiti – odprite **My Computer**, z desnim gumbom miške kliknite na disk in izberite **Properties**. Na jezičku **General** boste našli možnost za onemogočanje indeksiranja.

NADLEŽNI POŽARNI ZID

Če vas Windows Firewall spravlja ob živce, pa ga ne morete onemogočiti (možnost ni na voljo) v nadzorni plošči, odprite pogovorno okno **Run** in vpišite **net start SharedAccess**. Ukaz lahko kasneje kadarkoli razveljavite z vnosom **net stop SharedAccess**.

IGNORIRAJTE NASVETE SUPER PREFETCH

Močno razširjen popravek za register, ki bi naj aktiviral Super Prefetch, tehnologijo, ki bi naj bila del Service Packa 2 in bo na voljo tudi v Visti, se je izkazal za lažnega. Čeprav ne naredi nobene škode, pa tudi ne bo preprečil, da se sistem s časom ne bi začel upočasnjevati. Defragmentacija datotek Prefetch pa to zmore. Odprite pogovorno okno **Run** in vnesite ukaz **defrag c: -b**.

POSPEŠEVANJE PRIJAVE

Autoexec.bat je datoteka, ki je bila včasih odgovorna za zagon programov ob zagonu Windows, zdaj pa ni več potrebna, saj Windows XP deluje na drugačen način. Še vedno pa je prisotna v mnogih sistemih in lahko povzroča, da se čas prijave podaljša. Odprite torej *RegEdit* in poiščite **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows NT\Current Version\Winlogon**. Ustvarite ali spremenite vrednost DWORD ParseAutoexec in vrednost nastavite na 0, potem pa ponovno zaženite vaš računalnik. Moralo bi delovati.

OBEŠENO ZAUSTAVLJANJE

Če kliknete na Shut Down in 20 minut kasneje ugotovite, da se je sistem obesil na obvestilo o napaki, ker je *Adobe Reader* dobil napad trme, lahko požre kar nekaj živcev. Na srečo lahko to preprečite. Odprite *RegEdit* in spremenite vrednost **HKEY_USERS\DEFAULT\Control Panel\Desktop\AutoEndTasks** v 1. S tem boste Windows XP omogočili blokiranje takšnih sporočil o napakah, ki upočasnjujejo vaš sistem.

NESTABILNI PROGRAMI

Če se začnejo določene aplikacije čudno obnašati, se sesuvati in zmrzovati brez posebnega razloga, obstaja možnost, da se njihove datoteke .dll ne počistijo, ko program zaprete. Ko se te datoteke nakopičijo, postanejo programi nestabilni. Skočite v *RegEdit* in to popravite. Poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer** in ustvarite novo vrednost DWORD, ki naj se imenuje AlwaysUnloadDll, in jo nastavite na 1.

ČIŠČENJE NAMESTITVE

Če namestitev programa spodleti in ga ne morete več ponovno namestiti (to se nadležno redno dogaja javanskim programom), se boste morali znebiti datotek, ki so se med prvo namestitvijo kopirale na računalnik. To ni ravno enostavno, saj so te datoteke skrite, a bo orodje Windows Installer CleanUp to naredilo namesto vas. Brezplačno ga lahko snamete na **support.microsoft.com/kb/290301**. Orodje bo pregledalo sistem, poiskalo ostanke nameščenih programov in vam zelo prijazno omogočilo, da jih odstranite.

PONESREČEN DEFRAG

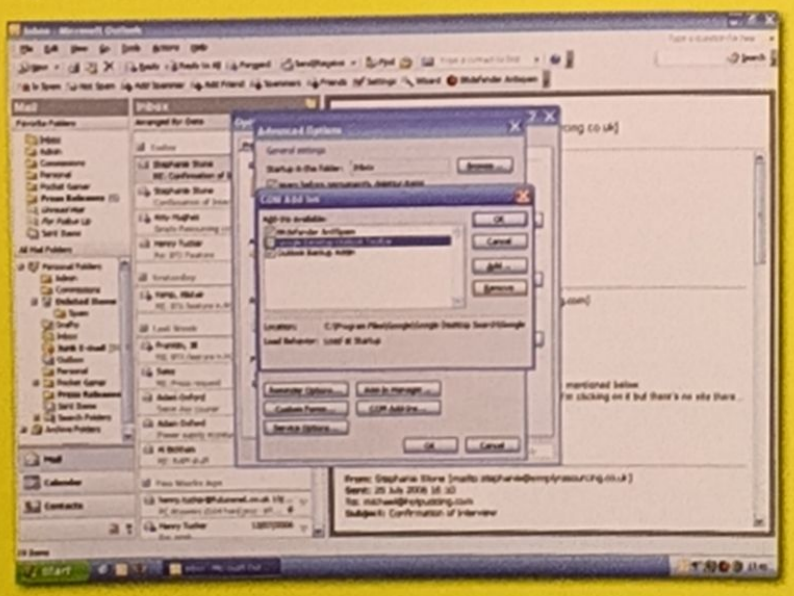
Če v Windows integrirano orodje za defragmentacijo deluje nenavadno počasi ali se sploh ne zažene, obstaja možnost, da imate na disku poškodovane sektorje. Običajno ne gre za nič kaj bolj pomembnega od začasnih internetnih datotek, ki delajo težave, a da bi to popravili, bo potreben zagon Chkdsk, preden ponovno zaženete orodje za defragmentacijo. PCF

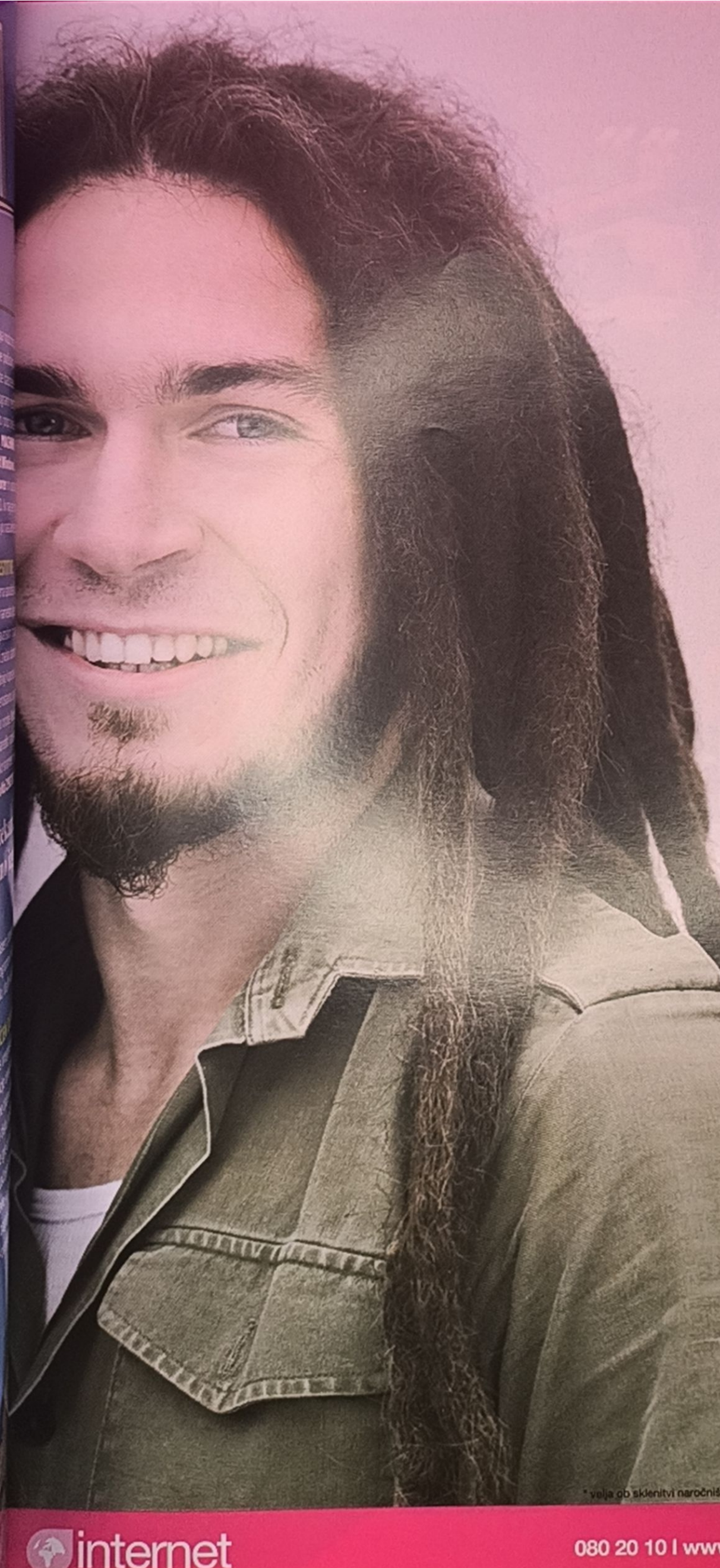
> **"Windows sledi veliko datotekam, zato ne preseneča, da občasno izgubi pogon CD"**

Izhod iz Outlooka

Oditi ni tako enostavno, kot morda mislite...

Če imate *Outlook 2003*, ki ima navado, da postavi ikono v sistemski pladenj, je program aktiven tudi takrat, ko programsko okno zaprete. Še naprej bo prejemal e-pošto, čeprav vam ne bo omogočil dostopa do nje. Če ne želite zgrešiti sporočil, uporabite Task Manager, da zaustavite vse aktivne *Outlookove* procese. Nato ponovno odprite Outlook, kliknite na Tools, Options, Other, Advanced Options, nato pa na COM Add-ins. Ti dodatki so aplikacije drugih proizvajalcev (podobno kot protivirusni programi). Če je dodatek zaseden (na primer če je v procesu pregledovanja e-pošte), ko poskušate zapreti *Outlook*, bo odjemalec še naprej aktiven v ozadju. Od tod lahko onemogočite posamične dodatke, dokler ne najdete tistega, ki je preveč delaven.





Mare B.

~~Nima hitrega interneta~~, obožuje glasbo.

- hiter in neomejen dostop za 1 SIT priključnine*
- brezplačen brezžični modem za prvih 1000 naročnikov
- brezplačna in neomejena uporaba Varovalnega sistema za popolno zaščito vašega računalnika
- enostaven priklop

* velja ob sklenitvi naročniškega razmerja za 18 mesecev

internet

080 20 10 I www.amis.net

zanesljivo amis

Skrivno življenje osnovnih plošč

Konstantno poslušamo, kako je nek nabor boljši od ostalih, a kaj je tisto, kar resnično loči odlične od dobrih? Katera nadgradnja je sveti gral osnovnih plošč? *PCFormat* odkriva resnico

Vaša osnovna plošča je najverjetneje komponenta, o kateri ne razmišljate pogosto. Gre za zadevo, v katero lahko zadegate vso tisto krasno novo opremo, a ne bi mogli reči, da se ji ravno pretirano posvečate. Skrivnostna umetnost višanja napetosti in navijanja sistemskega vodila je samo za redke izbrance. Verjetno se sprašujete, česa bi vas vaša osnovna plošča sploh lahko naučila. Vedite pa, da je osnovna plošča še veliko več, kot le zbirka rež in konektorjev, zato vam bo razumevanje, kako je vse skupaj sestavljeno, dalo vpogled v to, kako zadeva deluje, vas obrožilo z informacijami, ki jih boste s pridom uporabili pri naslednji nadgradnji in vam omogočilo bolje izkoristiti opremo, ki jo imate.

Pred le nekaj leti je bila izbira naborov res pestra – SiS, VIA, Intel, AMD, nVidia in ATI so ponujali različne severne in južne mostove za različne potrebe in cenovne razrede. Tega končni uporabniki seveda niso bili veseli, a so imeli proizvajalci zato veliko možnosti. Tudi naše delo je bilo enostavnejše, saj so obstajale velike razlike med ploščami višjega razreda, kot so bile Intelove, in bolj omejenimi, na primer ploščami z nabori podjetij SiS ali VIA.

POMNILNIK ŠTEJE

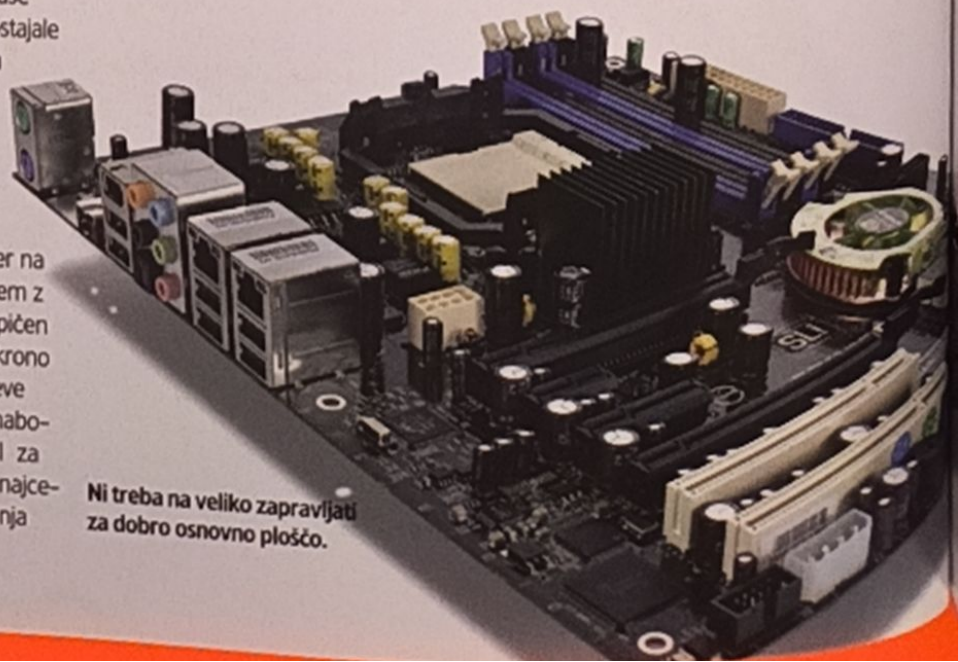
Ta trg pa se je precej skrčil, in sicer na račun podjetij, ki so služila predvsem z razvojem grafičnih procesorjev. Tipičen primer je nVidia, ki si je prisvojila krono na trgu osnovnih plošč za AMD-jeve procesorje in ponuja celo paleto naborov, od najnovejšega nForce 5 SLI za procesorje na podnožju AM2, do najcenejšega nabora nForce 4, ki poganja računalnike za par fičnikov. nVidia ponuja isti nabor nForce tudi za Intelove procesorje, čeprav je donosen trg za navdušence na to platformo gledal zviška, saj je AMD do zdaj preprosto delal najboljše procesorje za igralce. Zdaj pa bo vse skupaj precej spremenilo in zakompliciralo, zato nas zanima, kaj je najpomembnejši faktor pri izbiri najboljše osnovne plošče.

Tista grozno pomembna prepustnost pomnilnika je bila doslej lastnost, po kateri smo ločevali moške od fantov, kar pa se je pošteno spremenilo, ko je AMD pomnilniški krmilnik integriral v sam procesor. Seveda še vedno obstajajo razlike med samimi osnovnimi ploščami, a je prepustnost pomnilnika zdaj že tako zanemarljiva, da je skoraj ni več.

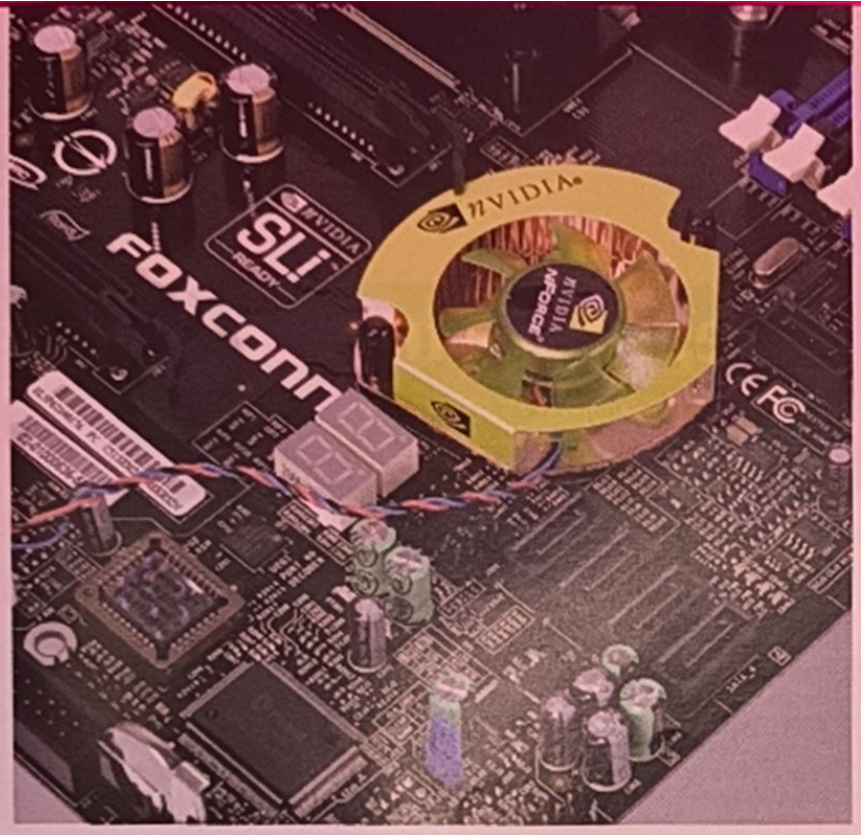
Čisto sveža novost nVidiine serije

Kaj to pomeni?
Sistemsko vodilo

FSB (Front Side Bus - sistemsko vodilo) določa hitrost, pri kateri deluje vodilo procesorja - običajno so višje hitrosti boljše, saj lahko pri višjih frekvencah procesor prejme več podatkov. Frekvenca procesorja se izračuna kot zmnožek hitrosti sistemskega vodila in množilnika.



Ni treba na veliko zapravljati za dobro osnovno ploščo.



Nimate poguma za ročno navijanje? Naj to plošča opravi namesto vas...

naborov nForce 5 pa je tako imenovani Enhanced Performance Profile (EPP). Gre za še kako potrebno nadgradnjo čipa Special Presence Deficit (SPD), ki ga najdemo na pomnilniških modulih. SPD trenutno določa latenco CAS pri določenih frekvencah – CL bo na primer 3 za delovanje v DDR400, 2,5 za DDR333 in 2 za DDR266.

S tem ni nič narobe, a se SPD pogosto moti in se raje odloči za varno delovanje namesto za višje zmogljivosti. Ideja tega je, da bi naj uporabniki, ki bi želeli pomnilnik pognati prek specifikacij, to morali početi v BIOS-u. Težava je samo v tem, da se SPD drži specifikacij JEDEC kot pijan plota, zato tudi nikjer ne boste našli informacij o latencah za pomnilniške module, ki so hitrejši od DDR400, ne glede na to, kako hiter je modul. Zato boste tudi precej razočarani, če boste v svoj računalnik stlačili čisto sveže, krasne module DDR533 in zmogljivosti ne bodo poskočile, kot bi pričakovali, če seveda ne boste zavihali navideznih rokavov in se pognali v umazane nastavitve izvrnih latenc v nerodnem BIOS-u.

EPP je dolgo pričakovani popravek za te nadležne situacije. EPP razširi uporabnost SPD-ja, a še vedno sede v običajno, 128-bitno področje. V njem so shranjene informacije o standardnih frekvencah in latencah ter kup naprednih možnosti, kot so nastavitve za višje frekvence in napetosti, kar je lahko pomembno pri uporabi pomnilnika pri višjih frekvencah.

Če vas ne zanima navijanje pomnilnika ali če vaš pomnilnik nima dodatnih informacij EPP, lahko podporo za EPP v BIOS-u onemogočite. (Module EPP trenutno proizvaja samo Corsair, a mu bodo kmalu sledili še ostali proizvajalci.) Vsi uporabniki, ki sanjajo o norih hitrostih, pa bi še vedno lahko napetost, frekvenco in latence ročno nastavili v BIOS-u. Kljub temu pa je EPP odličen in dolgo pričakovan dodatek za vse, ne le za tiste, ki se jim ljubi poigravati s pogosto nevarnimi nastavitvami.

MESTO NAVIJALCEV

V bistvu pa se nabori čipov danes le malenkostno razlikujejo, zato je proizvajalec osnovne plošče toliko bolj pomemben. Podobnosti med nabori so namreč na trgu plošč za prave navdušence naredile celo zmedo, zato proizvajalci, kot so Asus, MSI in Gigabyte, izumljajo vedno nova, prekanjena orodja za navijanje osnovnih plošč. To so dosegli s serijo naprednih nastavitev napetosti v BIOS-u in večinoma ne ravno lepimi programi za Windows.

Takšne oblike navijanja osnovne plošče višjega razreda zmorejo že leta, najnovejše tehnološke izboljšave pa so prinesle namenske čipe, ki so vgrajeni v same osnovne plošče, namenjeni pa so nadzoru nad delovnimi temperaturami, napetostmi in frekvencami različnih vodil in vmesnikov. Proizvajalci so namreč pogruntali, da lahko omogočijo celo serijo nastavitev za navijanje, če je te lastnosti mogoče natančno nadzorovati.

"V najnovejše osnovne plošče so že integrirani namenski čipi za navijanje"

Zato velika podjetja danes omogočajo hitro navijanje s kar najmanj truda – preprosto je potrebno je spremeniti nastavitve v BIOS-u. Če se senzorji začnejo pritoževati, lahko logika navijanja preprosto zniža vrednosti, da se računalnik ne sesuje, kar pomeni, da si lahko privoščite pospešek brez napora. Zagrizeni navijalci imajo še vedno dostop do vseh nastavitev, istočasno pa lahko izkoristijo še vse prednosti natančnih senzorjev za merjenje temperature. Tisti, ki se ne želijo porezati, potolči in se mazati s termalno pasto, pa lahko sistem navijejo z enostavnim spreminjanjem splošnih nastavitev v BIOS-u.

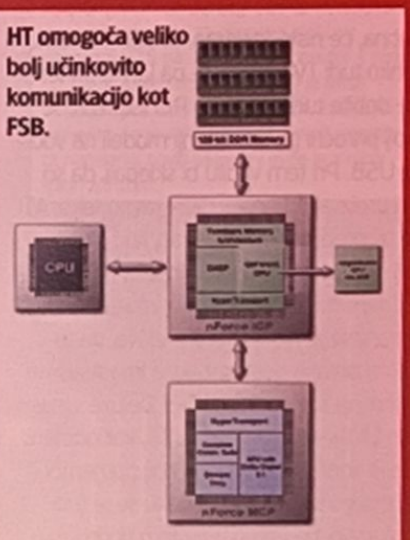
FSB ali HT?

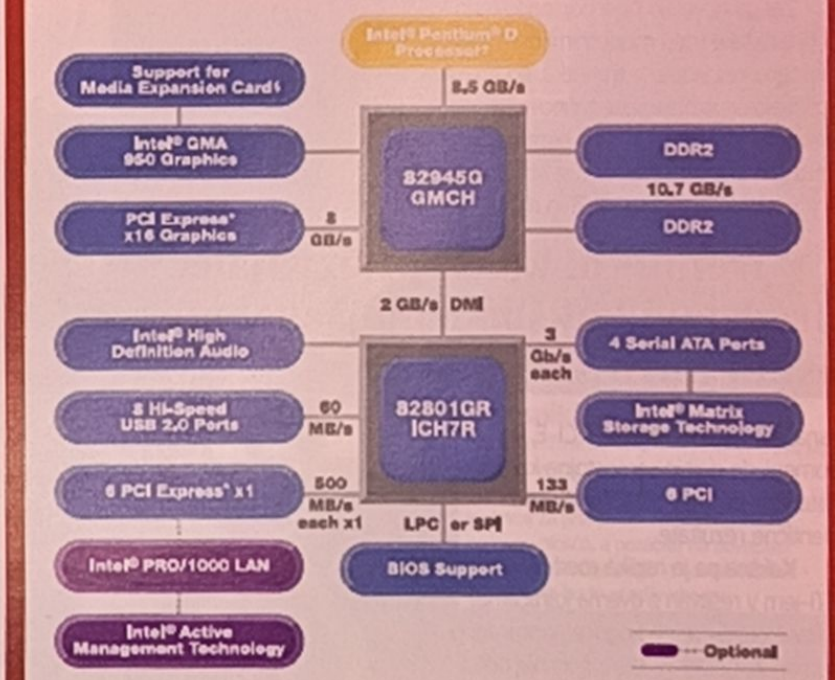
Ali naj vsi računalniki uporabljajo Hypertransport ali pa je Intelov bolj tradicionalni FSB boljši.

Podatkovna vodila so nujna za zagotavljanje zmogljivosti računalnika in komponent, ki komunicirajo prek njih. Zakaj imamo torej dve različni tehnologiji? V bistvu gre za tekmo med vizijo in združljivostjo – medtem ko so pri Intelu razvijali tisto, za kar so vedeli, da bo najboljše, so pri AMD-ju spremenili pravila, da bi se lahko bolje odrezali na trgu strežnikov.

Ko so pri AMD-ju razvijali procesorje nove genracije, Athlone 64 in Opterone, so že razmišljali o večjedrnih procesorjih. Da bi jedra lahko komunicirala med samo in z drugimi komponentami v sistemu, so pri AMD-ju ugotovili, da bo potrebno eno hitro vodilo, ki bo opravljalo obe nalogi, in tako je nastal HyperTransport. Gre za prilagodljivo in hitro vodilo, ki je še vedno številka ena v očeh uredništva *PCF*.

HT omogoča veliko bolj učinkovito komunikacijo kot FSB.





Intel še vedno uporablja stari format FSB/severni most/južni most.

Integrirani spomini

Pri Intelu očitno nikogar ne bo premamil integriran pomnilniški krmilnik

Integracija pomnilniškega krmilnika v Athlon 64 je bila vsekakor pogumna poteza, a je bila tudi logična, saj je znatno skrajšala latence. Danes skozi procesor potuje toliko podatkov, da se latence hitro namnožijo. Pomanjkljivost tega pa je, da je integracija pomnilniškega krmilnika omejila izkoriščanje novega standarda pomnilnika, saj je AMD komaj s čipi AM2 predstavil podporo za pomnilnik DDR2. Pri Intelu se še vedno branijo integracije pomnilniškega krmilnika v procesor, tako da tudi krasni novi Core 2 Duo s pomnilnikom komunicira prek sistemskega vodila. Namesto tega so izboljšali tehnologije za dostop do pomnilnika. Kljub vsem novim algoritmom in izboljšavam pa se ne moremo upreti razmišljanju, kam bi Core 2 Duo poletel, če bi bil pomnilniški krmilnik integriran.

ŠIRITEV OBZORIJ

Osnovne plošče so v bistvu karoserija, na katero nabijete svoj hitri motor. Ko je govora o razširitvenih karticah, se lahko spomnimo samo ene komponente, poleg grafične kartice, ki se jo splača dodati, in sicer zvočno kartico (pa še ta ni nujno potrebna, če niste zagrizeni avdiofil). Dodate lahko tudi TV kartico, te pa lahko danes že dobite tudi na vodilu PCI Express, še bolj priročni pa so zunanji modeli na vodilu USB. Pri tem vodilu bi sklepali, da so vsi proizvajalci enaki, pa ni ravno tako. ATI je bil pred kratkim zasačen, ko so uporabniki ugotovili, da krmilnik za USB na južnem mostu ni bil ravno vzoren. Grafični gigant se je hitro odzval z izjavo, da to sploh ni tako pomembno, a ima Asusova osnovna plošča P5RD1-V Deluxe vgrajen ULI-jev krmilnik M1573, kar pomeni, da je vodilo USB znatno bolj pomembno, kot trdijo pri ATI-ju. Na testu se je tudi pokazalo, da ima ATI na tem področju kar nekaj težav.

Žal pa ni veliko področij, na katerih bi bile razlike med modernimi osnovnimi ploščami res vidne. V trenutku, ko en proizvajalec iz obstoječe zasnove iztisne nekaj novega, mu vsi ostali hitro sledijo. Celo grafični podsistemi so si bolj podobni, kot morda mislite – ATI in nVidia se

“V trenutku, ko en proizvajalec predstavi kakšno izboljšavo, mu ostali hitro sledijo”

zanašata na specifikacije PCI-E, kar pomeni, da dajejo samostojne kartice v katerikoli osnovni plošči praktično identične rezultate.

Kakšna pa je razlika med nVidio in ATI-jem v rešitvah z dvema karticama? Takšne rešitve je nemogoče neposredno primerjati, dokler nVidia z gonilniki ne podpre SLI na drugih naborih čipov. Do takrat pa lahko trdimo, da CrossFire najbolje deluje na osnovnih ploščah z ATI-jevimi nabori, SLI pa na ploščah z nabori nForce. Na trgu je še VIA MultiChrome, ki bi naj delal kjerkoli, a verjetno ne brez kar nekaj muk in prirejanja nastavitev..

KAJ PRIHAJA?

Kaj pa prihajajoče osnovne plošče? Na nek način jih že imamo, saj imajo čipi nove generacije, ki jih tako poželjivo gledate, že primerne osnovne plošče. Če ste ljubitelj AMD-jevih procesorjev, si lahko omislite ploščo z naborom nForce ali ATI Xpress. Če želite kaj bolj naprednega, bo nForce5 čisto dovolj, saj ima celo goro novih lastnosti (čeprav se na testih te novosti niso pokazale kot kaj posebej pretresljivega).

Vas mika Core 2 Duo? Nabor Intel 975X, ki podpira te procesorje, je na trgu že od začetka letošnjega leta, pred kratkim pa so na trg priromale še plošče z naborom Intel 965, ki bodo pokrivale trg cenovno ugodnejših procesorjev. Seveda pa v temi čakata tudi nVidia in ATI in navdušence mamita v skušnjavo. V vseh primerih pa so osnovne tehnologije za nove osnovne plošče že na voljo.

Kaj to pomeni?
SPD

Poblíže si oglejte pomnilniški modul, pa boste našli majhen, 128-bajtni čip, v katerem so shranjene informacije o proizvajalcu in latencah. To je tako imenovani Serial Presence Detect, ki osnovni plošči pove, kakšne nastavitve naj priredi, tako da tega ni potrebno početi ročno. Kako fino.

Integrirana mreža

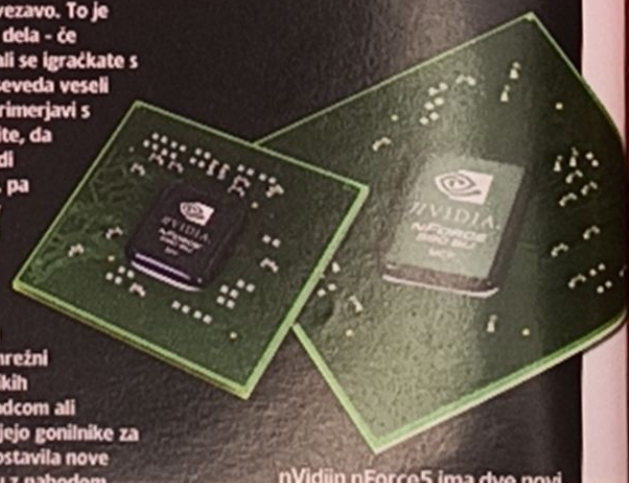
Vse osnovne plošče že imajo integrirane mrežne kartice. Pa so te tudi dobre?

Mrežne kartice so bile ene prvih komponent, ki so bile integrirane na osnovno ploščo. Čipi so poceni, vgradnja tudi, ne zasedejo veliko prostora, enostavno jih je dodati na zadnjo stranico, konec koncev pa jih uporabljamo praktično vsi. Takšni krmilniki sicer ne omogočajo naprednih nastavitev, o katerih sanjajo sistemski administratorji, a vseeno zmorejo vse, kar si lahko zamislite v Windows XP. Večina celo podpira funkcijo Wake on LAN, tako da lahko izvajate zabavne trike z omrežjem, s katerimi boste navdušili prijatelje in sorodnike.

Osnovne plošče imajo danes enega, mnoge pa kar dva gigabitna mrežna priključka, vprašanje pa je, če res potrebujete tako hitro povezavo. To je seveda odvisno od vašega dela - če prenašate veliko datotek ali se igračkate s pretočnim videom, boste seveda veseli desetkrat višje hitrosti v primerjavi s starejšimi priključki, a vedite, da boste za to potrebovali tudi gigabitno omrežno stikalo, pa tudi vsi ostali računalniki v omrežju bodo potrebovali gigabitne mrežne kartice.

Integrirana gigabitna mrežna kartica pa ima še eno prednost, in sicer to, da so ti vgrajeni mrežni krmilniki ponavadi čipi velikih proizvajalcev, kot sta Broadcom ali Marvell, ki redno nadgrajujejo gonilnike za svoje naprave. nVidia je postavila nove standarde na tem področju z nabodom nForce5, in sicer z dvema novima tehnologijama, FirstPacket in DualNet.

Prva razvršča pakete po prioriteti in tako zniža latence za igre in VoIP, žal pa ne počne ničesar s prejetimi paketi, tako da boste morali še vedno zaustaviti tiste torrente, če boste želeli igrati *CounterStrike* in *Quake IV*, kar je škoda. DualNet pa združi dvoja mrežna vrata v eno samo povezavo z enim naslovom IP. Če smo čisto iskreni, v tem ne vidimo posebne prednosti, saj je težko izkoristiti podatkovno širino ene same gigabitne kartice. Se pa lahko vsaj hvalite s tem.



nVidiin nForce5 ima dve novi tehnologiji, katerih uporabnost pa je malce omejena.

Glasen nasvet

Katera integrirana zvočna kartica je najboljša?

V zadnjih nekaj letih so se integrirane zvočne kartice pošteno izboljšale. Intelovi kvalitetni zvočni čipi so precejšen korak naprej od prvih negotovih korakov z AC'97. Čipi, ki krasijo novejše osnovne plošče so v bistvu čisto dovolj za igre in glasbo, če le niste pretirano dlakocepski glede zvoka. Prostorski zvok 7.1 je že praktično standard, če čip tega ne podpira, pa prav gotovo podpira vsaj zvok 5.1.

Intelov HD Audio je tudi razširil zaznavanje priključenih naprav, tako da ni več potrebno plaziti za računalnik, da bi ugotovili, kateri konektor je za slušalke in kateri za mikrofon - preprosto priključite zvočnike ali slušalke, zvočna kartica pa bo sama ugotovila, za kaj gre.

Če ste ljubitelj AMD-jevih rešitev, pa ni potrebe po žalovanju, saj je tudi ta gigant sledil Intelovemu vzoru. Vsi večji proizvajalci ponujajo zvočne čipe primerljivih zmogljivosti.

Pred nekaj leti je veliko prahu dvignilo dejstvo, da so si integrirane zvočne kartice prisvojile veliko več pomnilnika kot samostojne, a je debata hitro zamrla, saj obe rešitvi približno identično obremenita procesor.

Kako pomembna se vam zdi integrirana zvočna kartica? Odvisno od vaše zasvojenosti z zvokom.

Pod drobnogledom

Zlezli smo pod kožo najnovejšim osnovnim ploščam, da bi videli, kakšne so

Reže za pomnilnik

Štiri reže so standard tudi na cenejših ploščah, sploh zdaj, ko Intelovi in AMD-jevi procesorji omogočajo dvokanalni dostop do pomnilnika. Nobenega standarda pa ni za barve rež – nekateri proizvajalci uporabljajo isto barvo za vse kanale, drugi pa uporabljajo barve za označevanje reže za prvi modul.

Priključek za napajanje ATX

Intel je spremenil specifikacije za ATX, da bi nahranil požrešne Pentiume 4. Rezultat tega je večje število nožic na glavnem konektorju (prej 20, zdaj 24), za osnovne plošče z naborom 975 pa se je ločen konektor s štirimi nožicami zdredil za še štiri. AMD je sledil trendu s konektorji s 24 nožicami, zato dobro preverite, če je vaš napajalnik dovolj zmogljiv za napajanje novih sistemov in če je z njimi sploh združljiv.

Podnožje za procesor

Vsi tisti kondenzatorji, ki so okoli podnožja, skrbijo za nemoteno napajanje procesorja. Določeni proizvajalci so pri tem nekoliko nemarni, tako da je na nekatere osnovne plošče težko namestiti hladilnik. To sicer ni problem, če imate namen uporabiti kar hladilnik, ki je bil priložen procesorju, bo pa glava bolela, ko boste želeli namestiti novega, ker bi radi navijali.

Plošča s konektorji

Vrata USB, zunanji konektorji SATA, vrata FireWire, mrežna vrata in seveda vhodi za zvočnike – vse to boste našli na zadnji strani osnovne plošče. Ploščica, ki jo dobite v paketu z osnovno ploščo, zagotavlja, da ni nobenih rež, ko je plošča nameščena. Preverite, da vaše ohišje nima že vgrajene ploščice, ker se boste s takšnim ohišjem morali pošteno namučiti, preden ga boste prepričali, da mu je nova osnovna plošča všeč.

Vmesniki PATA

Staremu krmilniku IDE/ATA so dnevi šteti, saj imajo nove osnovne plošče le še dva konektorja, nekatere pa celo samo enega. To je dovolj za priklop optičnega pogona na osnovno ploščo, a pozabite na povezavo diska in optičnega pogona na isti krmilnik – zmogljivosti bodo grozljivo bedne.

Severni most

Pri Intelovih naborih je v severni most vključen tudi pomnilniški krmilnik, ki skrbi za povezavo procesorja in pomnilnika. AMD in Intel uporabljata severni most za povezavo s primarnim grafičnim vmesnikom. Severni most je povezan z južnim mostom in skupaj tvorita nabor osnovne plošče.

Vrata SATA

Pričakujte vsaj štiri, nekatere plošče pa jih imajo kar osem. RAID je privzeto podprt, tako da se lahko odločite za diske, združene na najbolj nore načine.

Reže PCI Express

PCI Express je srce zasnove vseh modernih grafičnih kartic, ki se ne bo kmalu poslovil. Če le lahko, si omislite osnovno ploščo, ki podpira uporabo dveh grafičnih kartic, saj si boste zagotovili nadgradljivost, ne da bi za to morali žrtvovati grafično kartico, ki jo že imate.

Zaslončki LED

Dodatne možnosti, kot so zaslončki LED in vgrajeni gumbi za ugašanje in ponovni zagon so namenjeni tistim, ki le redko zapirajo svoje ohišje. Če spadate v to skupino uporabnikov, se vam bo zdelo noro uporabno, če boste lahko vedno videli, kaj vaš računalnik počne, in če ga boste lahko na hitro ponovno zagnali.

Južni most

Ta upravlja z vsemi konektorji za zunanje naprave, vključno z mrežnimi in zvočnimi karticami, režami PCI, vrati USB in vmesniki za pogone. Z vedno bolj pestro paleto novih naprav postaja ta čip vse pomembnejša komponenta osnovne plošče.

Kako se obnesejo nabori...

Proizvajalec	ATI	NVIDIA	INTEL
Nabor	Radeon Crossfire Xpress 3200	nForce 590 SLI	975X
Podprti procesorji	AMD Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 x 2, Sempron	AMD Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 x 2	Intel Pentium 4, Intel Pentium D, Core 2 Duo
Grafika	2 x 16 PCI Express	2 x 16 PCI Express	x16 ali 2 x 8 PCI Express
Sata	4 x SATA 3Gbps, NCQ	6 x SATA 3Gbps, NCQ, RAID	4 x SATA 3 Gbps,
Pata	ATA 133 (UDMA Mode 6)	ATA 133 (UDMA Mode 6)	1 x ATA 100
Vrata usb	10 vrat USB 2.0	10 vrat USB 2.0	8 vrat USB 2.0
Razširitve	5 x PCI V2.3	5 x PCI V2.3	6 x PCI V2.3
Omrežje	100Mbit	2 x Gigabit	Gigabit
Zvok	AC97 HDA	HDA	HDA

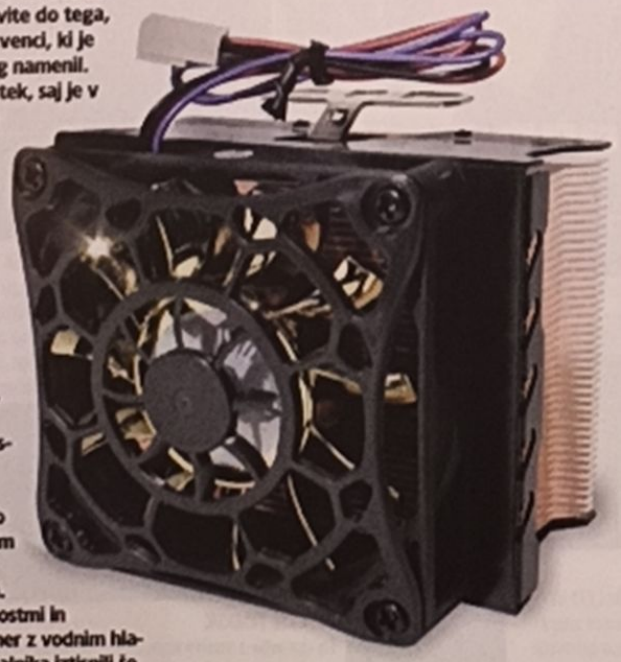
Navijanje

Ključne komponente, ki jih je potrebno izboljšati, preden se odločite za navijanje

Navijanje je bil včasih hobi za zmogljivosti lačne bogataše. Če ste ga vsa ta leta ignorirali, naj vam pojasnimo, da je teorija čisto samoumevna - vzamete komponento računalnika (običajno procesor, a je mogoče isto narediti tudi z grafično kartico ali pomnilnikom) in jo pripravite do tega, da začne delovati pri frekvenci, ki je višja od tiste, ki ji jo je bog namenil.

To je le kratek povzetek, saj je v praksi to početje nekoliko bolj komplicirano, saj lahko zmogljivost celotnega sistema izboljšate tudi tako, da malce znižate frekvenco procesorja in zvišate hitrost zunanjega vodila, tako da se podatki hitreje pretakajo do čipa.

Navijanje je v bistvu en sam velik eksperiment, saj je ogromno možnosti, na račun katerih lahko postane višanje zmogljivosti res pravi hobi. Ker nikoli ne veste, kako daleč lahko priženete čip z nameščenim hladilnikom, je potrebno navijati v majhnih korakih. Poigrate se lahko z napetostmi in boljšimi hladilniki (na primer z vodnim hlajenjem), pa boste iz računalnika iztisnili še več. Vse skupaj je seveda tvegano, a je ravno zato tako zabavno. Če vas navijanje zanima, odprite prejšnjo številko *PCFormata* in preberite, kako se stvari streže.



Če bi procesor res radi pognali, kolikor gre, si omislite res nor hladilnik.

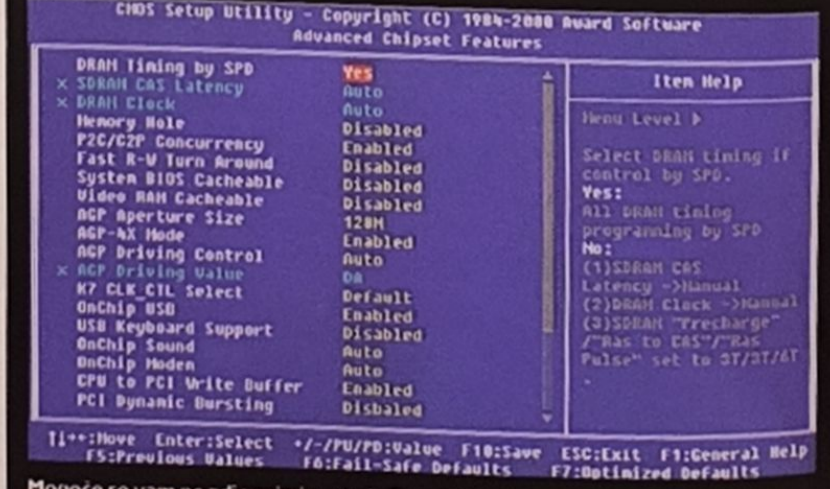
Prirejanje BIOS-a

Hej, čas je pomemben

BIOS je odgovoren za ritem računalnika - opravlja namreč najbolj dolgočasne naloge, ki omogočajo pravilno delovanje sistema, na primer točnost ure, zbiranje informacij o trdih diskih in skrb za zagonsko zaporedje, poleg tega pa je v vmesniku še cela gora neimpresivnih nastavitev, za katere večina uporabnikov sploh ne ve. V BIOS-u boste našli tudi nastavitve za frekvence in napetosti vseh pomembnih komponent vašega sistema, in prav te nastavitve komponentam omogočajo medsebojno komunikacijo v sistemu. BIOS je tako izjemno pomemben za računalnik, še posebej pa takrat, ko želite kaj naviti.

CMOS, zato se tja zatečete, ko želite nastaviti CD-ROM kot prvi zagonski pogon, kadar želite namestiti operacijski sistem ali takrat, ko želite preizkusiti nastavitve novega pomnilniškega modula. Na trgu je več vrsti BIOS-ov, ki omogočajo različne stopnje nadzora, zato je nemogoče napisati splošen recept za spreminjanje nastavitev v slogu "poiščite nastavitev X in naredite Y", zato boste morali sami malce raziskovati. Pritisnite tipko [Del],[F1] ali [F2], da zaženete orodje za spreminjanje CMOS, preden se računalnik zažene v Windows.

Nastavitve v BIOS-u nadzoruje



Mogoče se vam ne zdi zanimiv, a to je Tweak Central.

NVIDIA	ATI
nForce4 SLI x 16	Radeon Xpress 200
Intel Pentium 4, Intel Pentium D	Intel Pentium 4, Intel Pentium D
2 x 16 PCI Express	1 x 16 PCI Express
4 x SATA 3 Gbps, NCQ, RAID	2 x SATA 1.5
2 x ATA 133 (UDMA Mode 6)	2 x ATA 133
10 vrat USB 2.0	10 vrat USB 2.0
5 x PCI V2.3	5 x PCI V2.3
Gigabit	100Mbit
AC97	AC97

REZULTATI TESTOV	3DMARK05	DOOM 3 (slik na sekundo)	FAR CRY (slik na sekundo)
nVidia nForce 590	10.620	102	73,4
ATI Xpress 3200	10.624	73,0	73,0
nVidia nForce 4	10.618	73,6	73,6
ATI Xpress 200	10.600	73,3	73,3

Far Cry (levo) in *Doom 3* (desno) sta osnova našega testiranja. Kot smo pričakovali, sta nForce5 in ATI Xpress 200 dala najboljše rezultate.

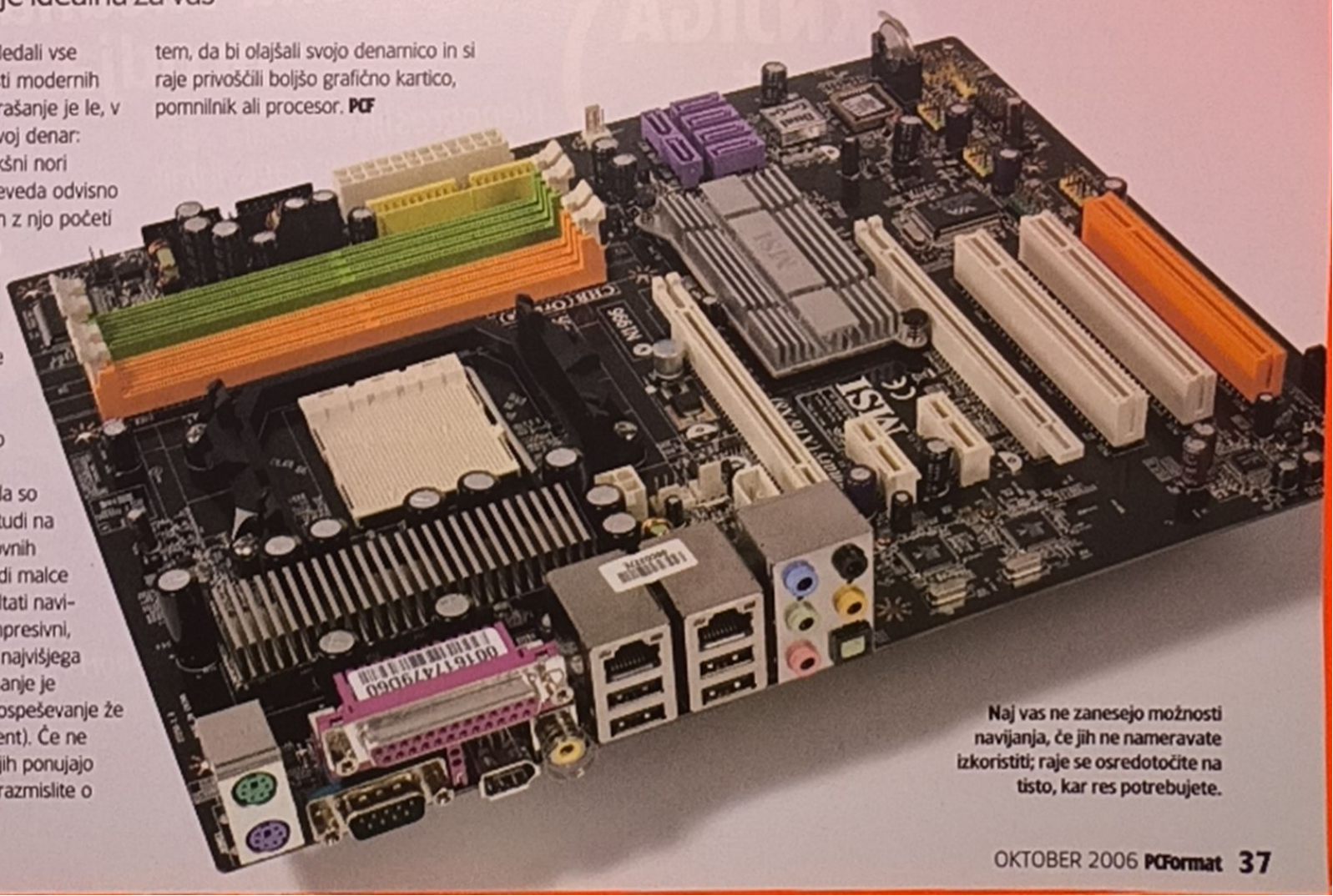
Krmilniki USB: nVidiin nForce4 je bil nesporni zmagovalec.

Razsodba

Ko prebavite vse informacije, se odločite, katera osnovna plošča je idealna za vas

Tako, pa smo si ogledali vse pomembne lastnosti modernih osnovnih plošč. Vprašanje je le, v katero smer naj vržete svoj denar: proti poceni plošči ali kakšni nori navijaški zadevi. Vse je seveda odvisno od tega, kaj imate namen z njo početi in seveda, koliko denarja lahko zanjo zapravite. Če nameravate navijati, je plošča za prave navdušence edina izbira – že sama po sebi bo znatno hitrejša, pa še več možnosti boste imeli za samo pospeševanje delovanja.

Vsi ostali pa vedite, da so osnovne tehnologije iste tudi na cenovno ugodnejših osnovnih ploščah, ki omogočajo tudi malce navijanja. Vedite, da rezultati navijanja včasih niso ravno impresivni, sploh če nimate opreme najvišjega cenovnega razreda (navijanje je večinoma usmerjeno v pospeševanje že tako noro hitrih komponent). Če ne potrebujete možnosti, ki jih ponujajo hitrejše osnovne plošče, razmislite o tem, da bi olajšali svojo denarnico in si raje privoščili boljšo grafično kartico, pomnilnik ali procesor. **PCF**



Naj vas ne zanesejo možnosti navijanja, če jih ne nameravate izkoristiti; raje se osredotočite na tisto, kar res potrebujete.

Popolnivodič

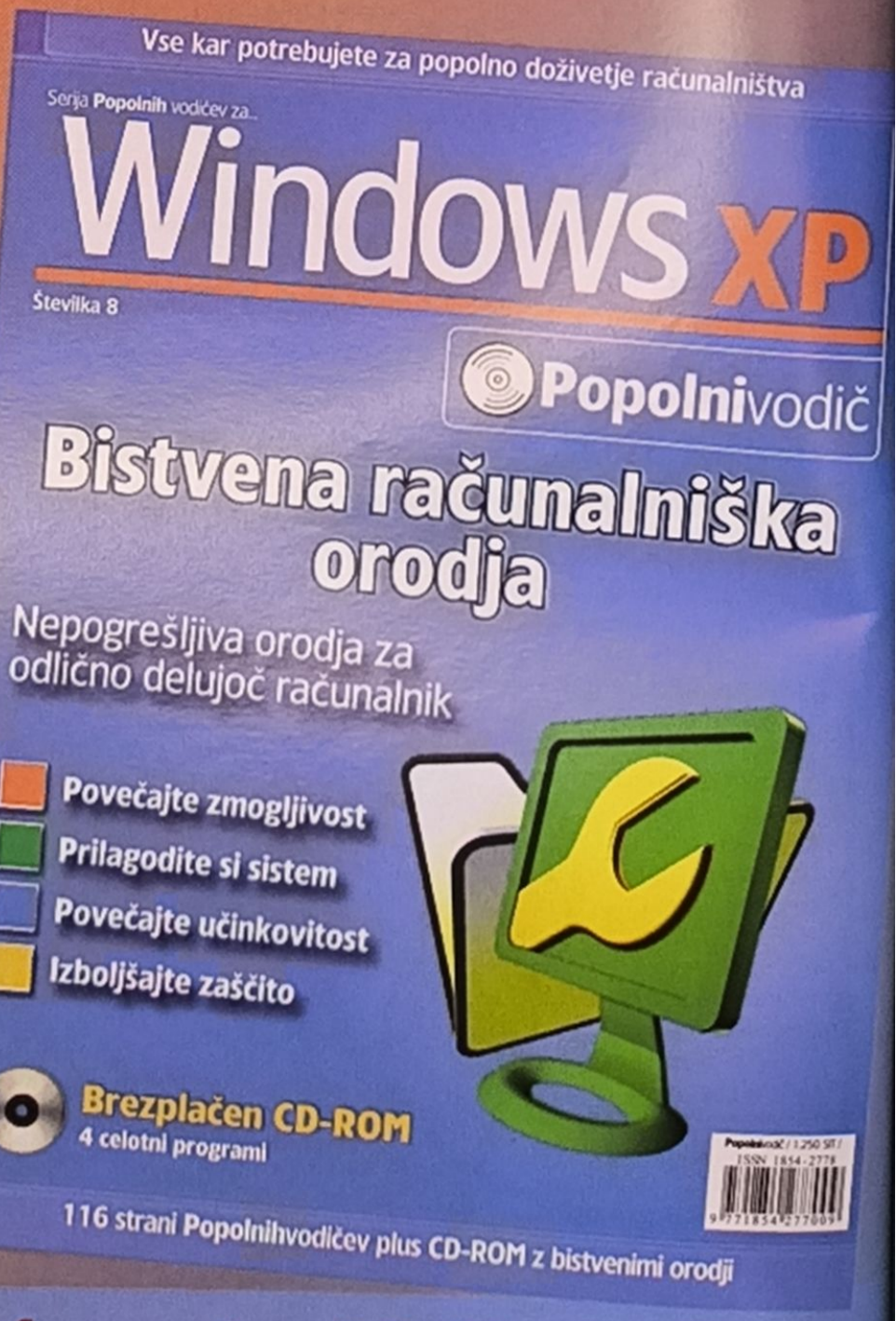
8. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

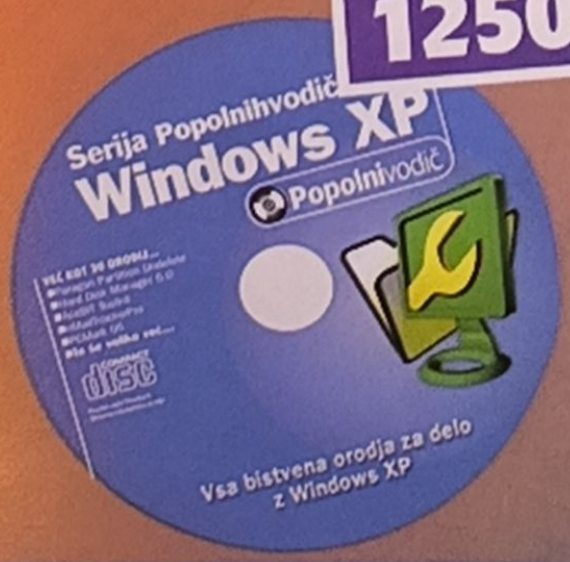
Bistvena računalniška orodja

➪ 116 strani vodičev po nepogrešjivih orodjih za Windows XP

- ↘ Povečajte zmogljivost računalnika
- ↘ Prilagodite si sistem
- ↘ Povečajte učinkovitost
- ↘ Izboljšajte zaščito
- ↘ In še veliko več v 11 tematskih poglavjih...

KNJIGA + CD 1250 SIT





4 celotni programi in preko 30 bistvenih brezplačnih orodij za delo z računalnikom

TERORIZEM V VIŠAVAH

Se še spomnite začetka avgusta? Če ste takrat brali uvodnik, potem veste, da sem letel v London. Prav tako vam zna biti povsem jasno, kakšne so bile moje namere. Če ne, hitro preberite avgustovsko številko še enkrat, da vam bo jasno, kaj vse sem se nameril testirati.

Zgodba se prične na Brniku, kjer me je vrla uslužbenka premerila od glave do pete (sočustvujemo z njenim vratom zaradi dolgega pogleda) in pobarala: "Verjetno boste TUDI vi nosili notesnik s sabo na letalo?" Aha, preizkuševalec št. 2 se je že prijavil na let, sem ugotovil. Kmalu se je izkazalo, da čakanje na polet hitro mine, če se udejstvuješ v *UT2004*. Vendar pa se igranje brez mize nekako ne prileže zapestjem, zato sva hitro prešla na mobilne telefone, ki so se v tistem trenutku izkazali za veliko bolj uporabne. Toda vrhunec udejstvovanja se je zgodil med samim poletom. Glede na to, da je bilo vreme ravno toliko oblačno, da se ni dalo razbrati, kje točno letimo, vam ne vem povedati, kje bi kmalu neprostovoljno zapustila letalo. Kajti krika, ki sta si sledila v razmaku dveh sekund: "Crkni, svinja!" in "Jebemti, prasec teroristični!" da še tako izurjeno osebje letala prebledi in izgubi živce. Povzetek: igranje na letalu je mogoče, le poskušajte se izogniti *Counter Strikeu* in zaigrajte *Microsoft Hearts* ali kaj podobnega.

Novi X v družini

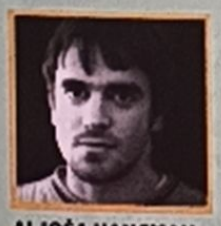
ATI je spet predstavil nov grafični procesor. Le kako se obnese? str. 40

PCFormat-ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Ugotovil je, da Stephen King ni vedno čisto zanič, zato se je po dolgem času spet malo vrgel na branje

UROŠ JAUŠOVEC
Zaspal je na lovorikah in popolnoma pozabil, da bi kdaj pa kdaj še lahko prišel po kak kose opreme za test.

BARBARA BANOVIČ
Zadnje čase nekam zelo pogosto hodi na najrazličnejše koncerte. Po modricah sodeč sumimo, da glasba ni klasična...



ALJOŠA HANCMAN
Pred časom je prodal legendarnega škodlaka in ga zamenjal za forda. Saj smo vedeli, da ne bo dolgo zdržal.

TOMAŽ KOTNIK
Cel teden se je mulil, ker mu ni uspelo dovolj hitro zapleniti projektorjev za test, tako da smo ga komaj potolažili s pametno bero iger.

GREGOR MRAZ
Lenoba lena misli, da živi v stripu in da bo še res dobil maserko. Zelo smešno, res.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseče naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

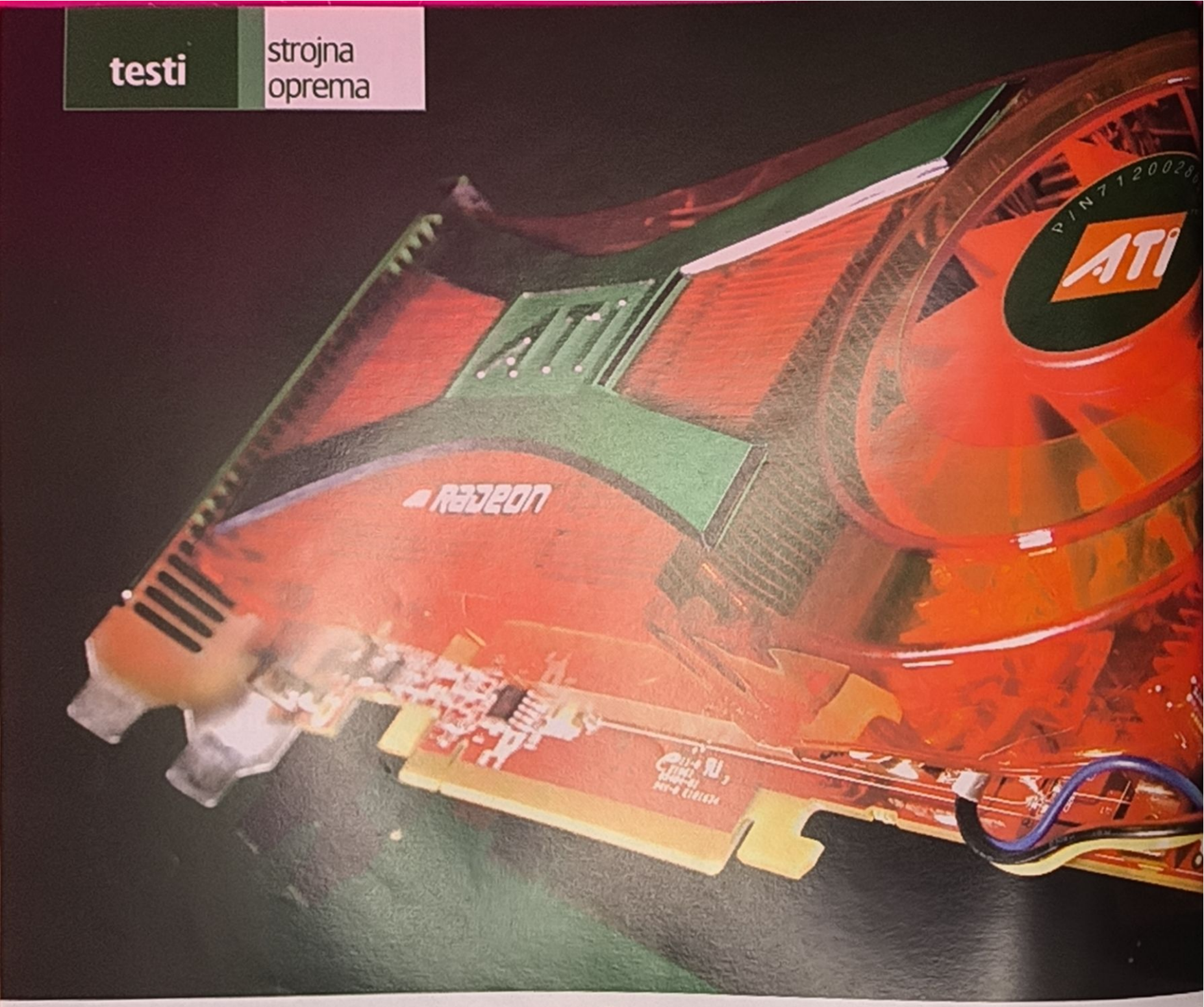
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 40 ATI Radeon X1950XT
str. 44 Trdi diski
str. 46 Creative GigaWorks G550W
str. 46 Sony VPL-CX63
str. 46 Merc Gaming Keyboard
str. 47 D-Link Rangebooster N650
str. 47 Chili DVR-8500X
str. 48 DFI Infinity 975X/G
str. 48 Ergotron LX Desk Mount Arm
str. 48 Nokia 1108
str. 49 Sony VPL-CS21
str. 49 Zalman Ultra Quiet CPU Cooler
str. 49 Noisemagic Novibes III
str. 50 WS_FTP Pro 2007
str. 50 WebPlus 10
str. 51 Media Centre for Xbox 360
str. 51 ACDSee 9
str. 51 Printer Economy Check



GRAFIČNI GOLJAT?

Visoko nad oblaki

Radeon X1950XT je tukaj! Raziskali smo, kako bo prenesel izziv s strani 7950GX2, ki ima v izvedbi SLI kar štiri grafične procesorje, in kaj prinaša DirectX10

Proizvajalec ATI **Cena** Ok. 110.000 SIT (459,01€) **Na spletu** www.ati.com

Nvidiina kartica 7950GX2 je predstavljala rahel obrat v razmišljanju pri sestavljanju grafičnih kartic. Lepljenje dveh vrhunskih grafičnih procesorjev na eno kartico ne more biti slaba ideja, vendar smo morali čakati na nVidio in njene partnerje, da smo dobili dobro izvedbo za skoraj razumno ceno – v tujini lahko najdete primerke že za okoli 115.000 SIT. Zadnje čase tako cenovno kartica tekmuje z Radeonom X1900XTX. Kar zadeva samostojne kartice, zadeva nima konkurence, kar so pokazali tudi naši testi.

“Današnje grafične pošasti bodo jutri, ko se bo nenadoma prikazal nov grafični standard, DirectX 10, videti precej bolj pohlevno”

PRIHODNOST JE TU

In ATI-jev odgovor? Svoj najmočnejši čip so navili do konca, mu dodali nov pomnilnik GDDR4 in ga izstrelili na trg. Tak je torej X1950XTX: hitrejša različica X1900XTX z nekaj nove tehnologije, ki poveča pomnilniško pasovno širino. V svojem bistvu je X1950XTX najhitrejša kartica v ATI-jevi garaži, par dveh teh prvakov pa prinaša čudežne rezultate.

So pa zdaj zelo težki časi za drage grafične kartice. Smo namreč tik pred prihodom novega grafičnega standarda, DirectX 10, ki pa je še velika naznanka. Današnje grafične pošasti bodo jutri, ko se bo nenadoma prikazal novi operacijski sistem in z njim omenjena grafična platforma, videti precej bolj pohlevno, saj bo standard DX10 prinesel nove učinke in procese, ki ne bodo uporabni na današnjih karticah DX9. Sicer bodo igre za Visto še vedno lahko emulirale učinke DX9, tako da trenutne kartice ne bodo zdrsnile v pozabo kar čez noč, a če že nameravate potrošiti povprečno slovensko plačo za grafično kartico, bi bilo morda pametno počakati na razplet situacije. Naslednja generacija grafičnih procesorjev – ATI-jev R600 in nVidiin G80 – bo pripravljena na DX10 in na voljo že konec letošnjega leta. Tako da pri nakupu grafične kartice ne gre več samo za primerjanje vseh konjev, ki so že v štali, ampak tudi za predvidevanje, kaj bo prinesla prihodnost. Cene niso nizke, tako da se splača dobro pretehtati možnosti.

Ampak ljubitelji računalništva smo na takšne situacije že vajeni, kajne? Veliko pa je odvisno tudi od tega, kdaj bo Vista privekala na dan – trenutna šušljanja merijo na junij

Štirikratni SLI

Štirje nVidiini procesorji morajo biti najhitrejša naveza na planetu, kajne?

Ko so štirikratni SLI ali Quad SLI januarja prvič predstavili na sejmu CES, so ga pozdravljali kot sveti gral grafične tehnologije. A obstajalo je kar nekaj faktorjev, ki so zavirali komercialnost izdelka. Kot prvo je naveza zahtevala več energije, kot pa jo je računalniški sistem sploh lahko dovajal. Takrat smo bili priča predstavitvi, kjer je tak sistem skušal poganjati *F.E.A.R.* pri ločljivosti 2.560x1.920 in rezultati so bili... pomilovanja vredni. S prihodom Core 2 Duo pa omejena pasovna širina in hitrost procesorja nista bili več takšni težavi, zato je Quad SLI spet postal aktualen.

Junija je tako prišla nVidiina zverinica 7950GX2, prva grafična kartica z dvema grafičnima procesorjema, namenjena navadnim smrtnikom, ki je končno uresničila naše mokre sanje o Quad SLI. So pa bili gonilniki kartice za SLI tako polni napak, da jih sploh niso izdali.

Zdaj pa se je vse spremenilo. Gonilnike lahko najdete na **www.nvidia.com**, proces združevanja dveh kartic 7950GX2 pa je preprost, kot se le da. Quad SLI danes deluje tudi v praksi.

Vendar pa, kot (bo)ste verjetno opazili tudi v naših meritvah na naslednji strani, hitrost delovanja ni ravno takšna, kot smo jo vsi pričakovali. Pri nizkih ločljivostih pride do velike obremenitve procesorja, kar pomeni, da se takšna konfiguracija v marsikateri situaciji obnese slabše od ene same kartice. Pri višjih ločljivostih pa le udari tudi druga kartica in hitrost se dvigne v primerjavi z ostalimi dvojnimi karticami. A ne preveč – dejansko je *F.E.A.R.* edina igra, v kateri nVidiin kvartet zares bnljira (in to kako – 82 slik v sekundi pri 1.920x1.080, polnem glajenju robov in anizotropnem filtriranju je zavidanja vreden rezultat). V vseh ostalih disciplinah pa dobi čevelj v rit s strani ATI-jevega dvojca. In to ne samo s strani X1950... leto dni stara naveza CrossFire dveh X1900XT, premaga Quad SLI v večini testov. Ne ravno navdušujoč nastop grafične zverine s štirimi procesorji, torej. Upamo, da bodo novi gonilniki in novejši procesorji odpravili vse težave in ji pomagali na vrh, kamor sodi.

2007. In vrhunska kartica je vrhunska samo kakšnih šest mesecev, in nič več. Ne glede na vse pa ima tokratna kartica precej adutov tako za sedanjost, kot tudi za bližnjo prihodnost. ATI je bil vedno prvi, ko je bilo govora o kakovosti slike in senčnikov: *Oblivion* in igre s pogonom Source pri visokih ločljivostih so videti lepše in delujejo bolje na karticah Radeon kot na GeForce. Povrhu vsega pa je ATI z novimi gonilniki Catalyst uvedel še novo različico 12-kratnega glajenja robov za

KAKO SMO TESTIRALI

Krotitev zveri

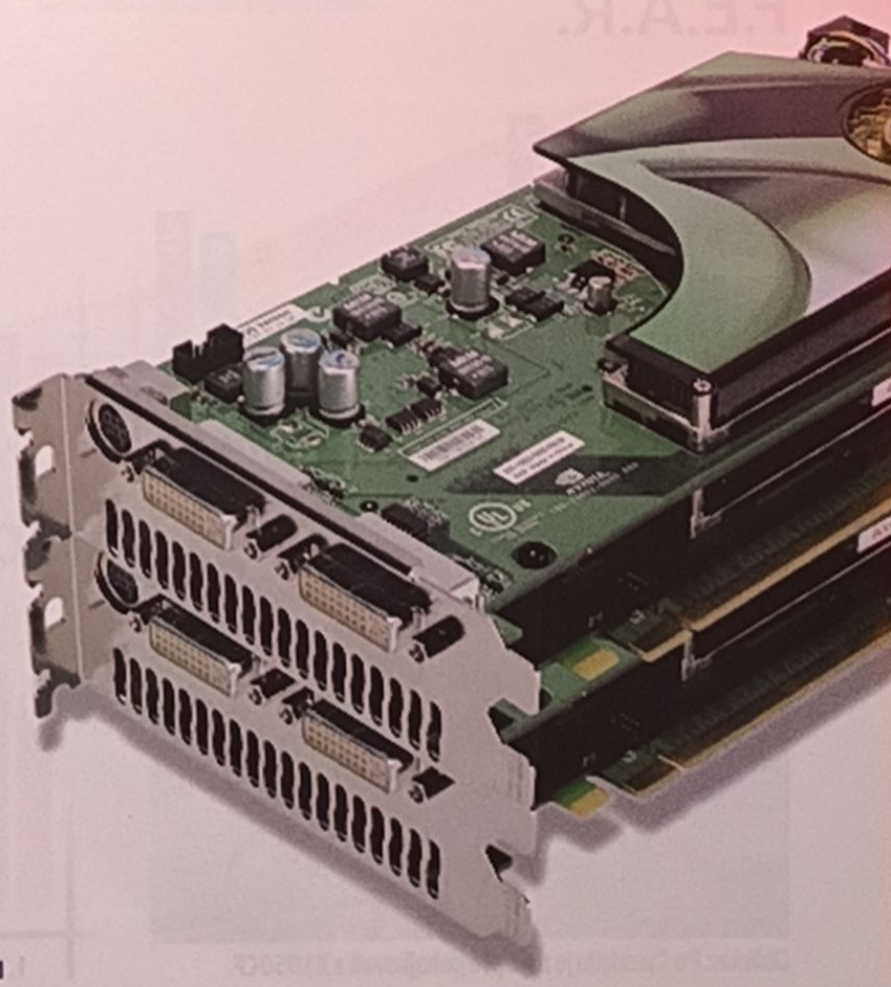
TESTNI RAČUNALNIK
Core 2 Duo E6700 (2,66Ghz)
2GB Super Talent DDR800
Asus P5W DH (CrossFire)
Asus P5N32 Deluxe (SLI)

Brez opravljanja meritev pač ne gre. Pod drobnogled smo vzeli najbližje vrstnike X1950 – samostojno kartico X1900XTX, X1900XTX v navezi CrossFire in seveda miši-čnjaka 7950GX2 v SLI in samostojno. Namenoma smo spregledali kartico 7900GTX, ker bi bila v tej družbi izgubljena. Vse kartice smo nato testirali v štirih okoljih: *3DMark06*, *Oblivion*, *F.E.A.R.* in *Half-Life 2: Episode One* pri treh različnih ločljivostih: 1.280x1.024, 1.600x1.200 in 1.920x1.080. Nato smo kričali na CrossFire, ker ga je tako svinjsko težko pripraviti do sodelovanja, hvalili SLI, ker ni tak, ter med pitjem zelo močne kave dolgo v noč razglabljali o rezultatih naših testov. Naši zaključki odpravljajo vse dvome.

X1950, kar je dvakrat toliko kot zmore X1900. Če smo pošteni, gre za majčkeno goljufijo: pri tem sistemu se glajenje izvaja samo na vsaki drugi sliki, kar pa med gibanjem človeškemu očesu vseeno daje občutek zelo visoke kakovosti. Gre za brihten in umazan nateg, ki pa vseeno daje odlične rezultate. Več o tej novi pogruntavščini preberite dve strani naprej.

Naj oznanimo še, da se je ATI končno znebil tistega obupnega hladilnika, ki je kazil njihove kartice zgornjega razreda že od modela X1800XL naprej, in namestil nekaj, kar končno ne zveni več kot testni laboratorij podjetja Black&Decker. Pravzaprav je novi hladilnik, čeprav je večji in težji od prejšnjega tih kot ljubezenski šepet, poleg tega pa mu uspeva držati kartico pri zimskih temperaturah, kar namiguje na to, da so pri ATI-ju pustili še nekaj prostora za navijanje.

Verjetno glavna skrivnost grafične kartic X1950 pa je 512MB pomnilnika GDDR4, k deluje pri frekvenci 2GHz, kar je trikratna hitrost 650MHz grafičnega procesorja. Nižja latenca, manjša poraba energije, boljši prenc in nore hitrosti – teoretično bi moral X1950 dovolj hitro žreti poligone tudi pri visokih ločljivostih. Poglejmo, kako se je zadeva obnesla na naših testiranjih...

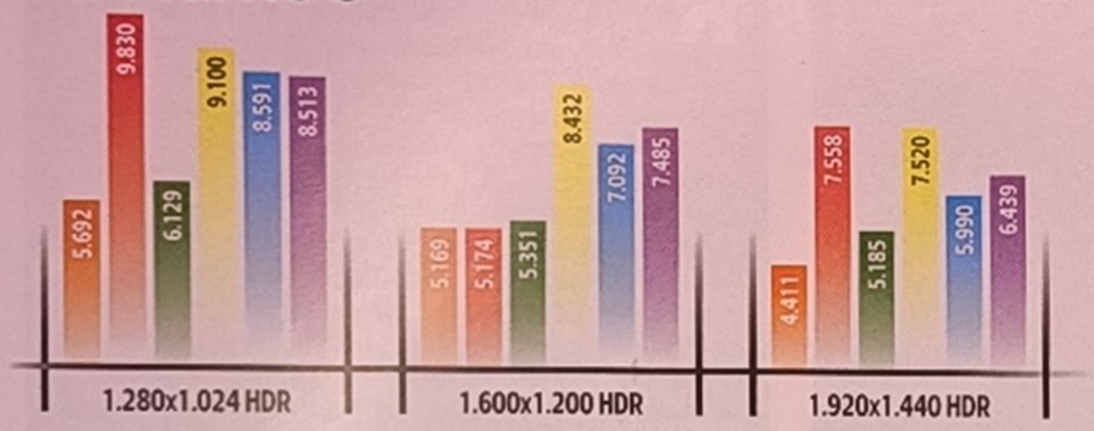


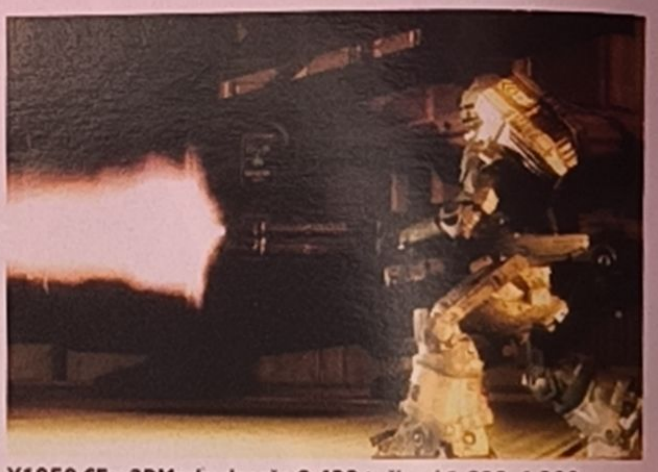
Ko napadejo aplikacije za merjenje hitrosti

Kako se obnese X1950XT v neposrednem boju s tekmeci?

LEGENDA: Radeon X1900XTX | Radeon X1900XTX CF | Radeon X1950XT | Radeon X1950 CF | nVidia 7950GX2 | nVidia 7950GX2 SLI

3DMark06

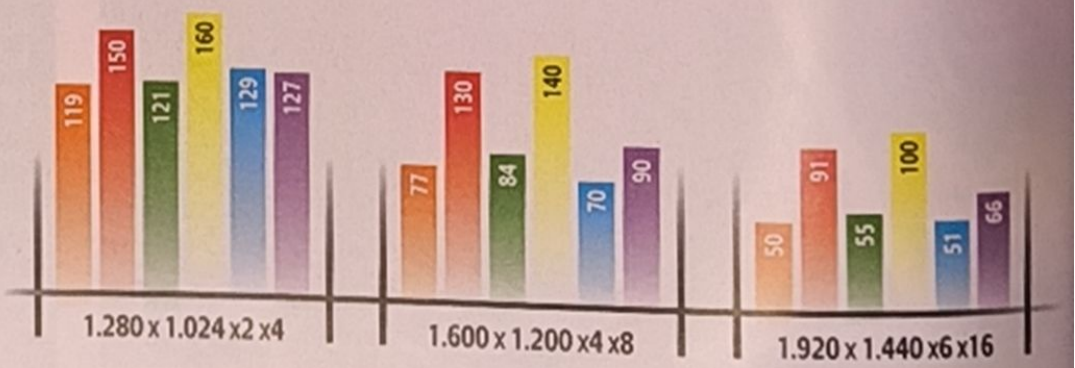




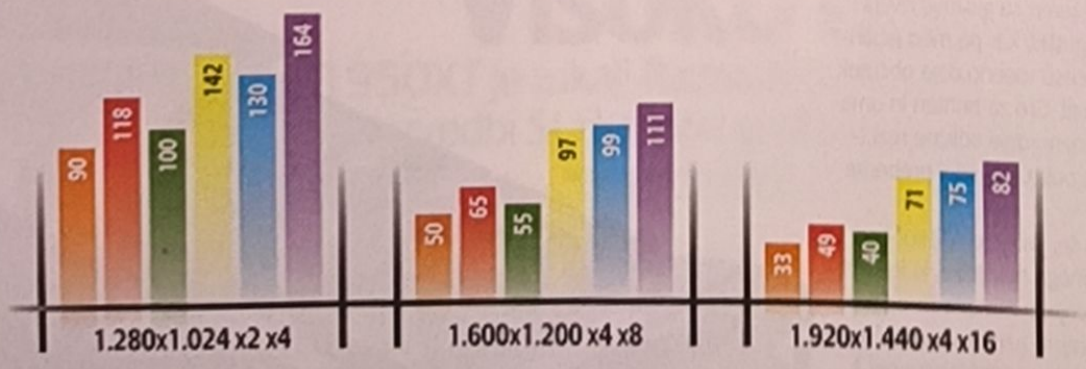
X1950 CF v *3DMarku* doseže 8.432 točk pri 1.600x1.200.

HL2Ep1: 7950GX2 v tej igri ni slab, a nas ni ravno prepričal.

Half-Life 2: Episode 1



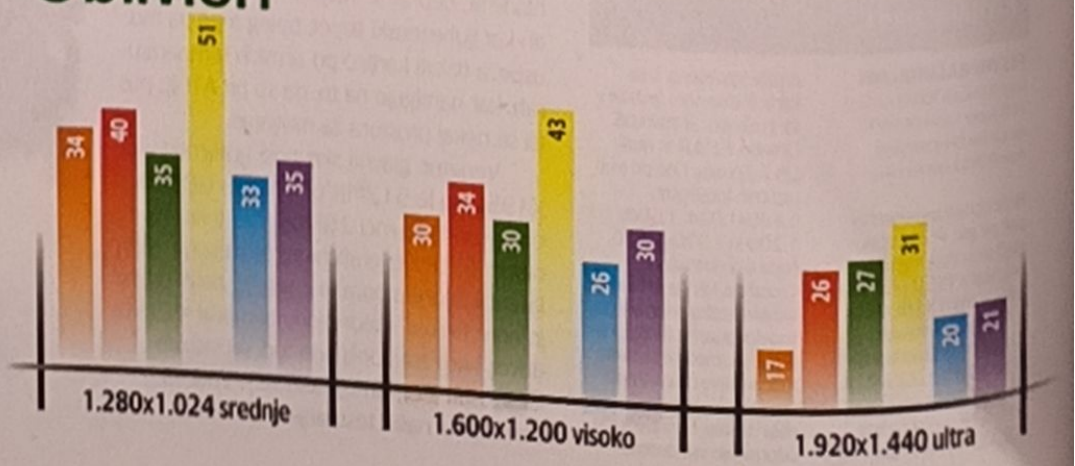
F.E.A.R.

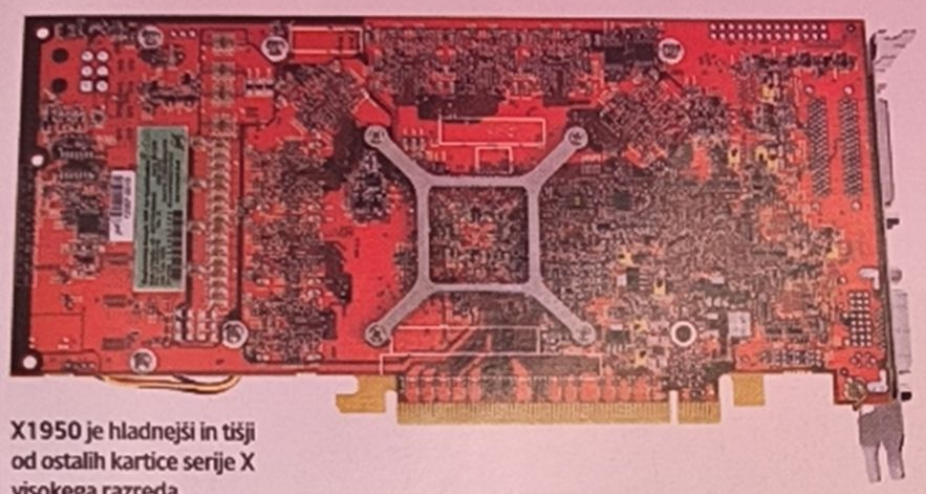


F.E.A.R.: Krvavi dvoboji so lepši s 7950GX2 SLI.

Oblivion: Po Cyrodillu je najlepše pohajkovati z X1950CF.

Oblivion





X1950 je hladnejši in tišji od ostalih kartice serije X visokega razreda.

La Forge: "Temporalni antialiasing vključen, kapitan!"
Picard: "Joj. Si spet grizljal tiste koreninice?"

KONFIGURACIJA	GRAF: PROC./RAM	GRAF: PROC./RAM HITROSTI (MHz)	ŠT. CEVOVODOV/ JEDRO	OKVIRNA CENA
RADEON X1900 XTX	R580/512MB GDDR3	650/1550	16 (48)	115.000
RADEON X1900 XT CROSSFIRE	R580/512MB GDDR3 (x2)	625/1550 (x2)	16 (48) (x2)	230.000
NVIDIA 7950 GX2	G71/512MB GDDR3 (x2)	500/1200 (x2)	24	112.000
NVIDIA 7950 GX2 (QUAD SLI)	G71/512MB GDDR3 (x4)	500/1200 (x4)	24	224.000
RADEON X1950XT	R580+/512MB GDDR4	650/2000	16 (48)	110.000
RADEON X1950XT CROSSFIRE	R580+/512MB GDDR4 (x2)	650/2000 (x2)	16 (48) (x2)	220.000

Katera kartica je za vas?

Naša zaključna misel...

Pri kateri ločljivosti igrate igre? To je tukaj najpomembnejše vprašanje, saj je vsaka izmed konfiguracij blestela na svojem področju. Pri ločljivosti 1.280x1.024 je težko ne priporočati eno kartico 7950GX2, saj premore dovolj surove moči, da se pregrize skozi vse, razen skozi *Oblivion*.

Pri višji ločljivosti 1.600x1.200 pa pride na svoj teren X1950. Kot samostojna kartica se obnese malo bolje kot X1900XTX, a njena prava moč leži v navezi s še eno sestro – tako pomete z vso konkurenco pri vseh ločljivostih v igri *Oblivion*. Kar zadeva kombinacijo dveh kartic, imate tako eno samo izbiro: X1950XT CrossFire. V vseh testih, razen igre *F.E.A.R.*, ki so ji očitno bolj pri srcu nVidiine grafične kartice, ATI-jev zadnji stroj za mletje pikslov opravi s svojimi nasprotniki, razlika v zmogljivosti pa se z ločljivostjo in številom podrobnosti v igrah samo še veča.

Res je: konfiguracija 7950GX2 Quad SLI nas je malo razočarala. Človek bi mislil, da se bodo štirje paralelno povezani grafični procesorji za šalo poigrali z vsemi ostalimi navezami na tem testu, a stvari preprosto niso takšne. Očitno je, da jedro G70 nima mišic, da bi uspešno funkcioniralo pri tako visokih ločljivostih kot R580+, zato večanje števila jeder nima takšnega učinka, kot smo ga morda pričakovali. Novejši gonilniki bodo morda stanje izboljšali.

Takšni so torej naši zaključki. Če imate 17- ali 19-palčni monitor z nativno ločljivostjo 1.280x1.024, vam priporočamo GX2. Če pa si želite premetavati piksle pri višjih ločljivostih, je X1950XT CrossFire najboljša izbira. Kartica se v samostojni karieri ne odreže tako dobro, če upoštevamo, da ima GX2 podobno ceno. Glede na to, da pričakujemo padce cen celotne serije X1900, pa boste z X1900XTX dobili veliko moči za relativno človeško ceno. A že naslednji mesec pričakujemo še eno kartico DX9 s strani nVidie, ki bi lahko spremenila situacijo. Nato pa se bomo počasi premaknili naprej v prihodnost, kjer bodo na vsebino naših denarnic prežale grafične kartice, ki bodo dobro seznanjene z vsemi novostmi grafičnega standarda DirectX 10. **PCF**

84% **PCF pravi...** "Če si lahko privoščite, kupite dve, kot samostojna kartica nas namreč ni ravno prepričala."

Trekiji, pozor

Bledolični Data bi bil osupel...

Ko se na vaš zaslon nariše črta, pravzaprav ne gre za zvezno črto, ampak za množico navpičnih in vodoravnih črt, ki so tako kratke in blizu skupaj, da končni rezultat daje vtis zveznosti. So pa te črte vidne tudi prostemu očesu, ki jih zaznava kot stopničasto nažagane robove ("aliasing").

Glavni cilj glajenja robov ali "antialiasinga" je, da zmanjša stopničast videz črt tako, da približa barve nažaganih delov barvam ozadja. Večkrat ko se ta proces izboljšave izgleda slike izvede, bolj gladki bodo na pogled robovi.

To je pravzaprav vsa umetnost glajenja robov, vsaj osnovnega. Z novimi gonilniki je ATI namreč predstavil nov sistem glajenja robov, ki ga imenuje "temporal antialiasing". Čeprav gre na prvi pogled za "startrekovsko" nakladanje, je vseeno govora o malo drugačnem pristopu do piljenja robov.

Če zadevo omogočite v gonilniku, se vsakokrat, ko število sličic v sekundi prekorači vrednost 60, vklopi poseben sistem obdelave slike. Ta izmenično vklaplja glajenje robov za vsako drugo sliko, vendar pa je ta slika zato obdelana enkrat bolj. Če boste denimo v *Half-Life 2: Episode One* prekoračili mejo 60 slik na sekundo, bo vsaka druga sličica deležna 12-kratnega glajenja robov, zaradi česar bo, glede na to, da večina monitorjev LCD deluje s frekvenco 60Hz, slika na zaslonu bolj gladka, poleg tega pa hitrost delovanja v primerjavi s 6-kratnim polnim glajenjem robov ne bo kaj manjša. Bi pa mi vseeno izbrali kakšen lepši izraz za tole zadevščino...

Elegantnejši videz od dveh zlepljenih kartic.

SOOČENI

Srečni medij

Navpična hramba? Seveda! *PCFormat* odkriva, kako se nova tehnologija trdih diskov obnese v primerjavi s tradicionalnimi mediji

Supermagnetizem. Čeprav beseda zveni kot nekaj prav prozlivenga, gre za stvar, ki zadnjih deset let vlada svetu magnetnih medijev. Eksponentno vsanje zalitev po prostoru za hrambo je pomenilo, da so proizvajalci diskov zmanjšali velikost magnetnih zrn, ki predstavljajo podatkovne bite, da bi lahko zvišali kapacitete.

To ni bil pretiran problem, dokler se na trgu ni pojavila cela gora prenosnih naprav, kot so naprave GPS in predvajalniki MP3, v katere so pogosto vgrajeni trdi diski. Zdaj bi vsi radi celotno glasbeni knjižnico, ki so jo zbirali celih 30 let, spravili na napravo, ki ni večja od zapestne ure. Prav tukaj supermagnetizem dvigne svojo grdo glavo in napove temno prihodnost miniaturnih shramb podatkov. Težava je namreč naslednja: če bi še naprej krčili več kot sto miniaturnih zrnc, ki tvorijo bit, bi bila ta zrnca tako majhna, da bi že najmanjše vibracije povzročile, da bi izgubila magnetni naboj. Manjša kot so zrnca, bolj nestabilen je sam medij za hrambo, s tem se pa proizvajalci in potrošniki vsekakor ne želijo sprijazniti. Proizvajalci trdih diskov se tega problema zavedajo že več kot trideset let in odkrivajo nove metode za višanje kapacitete, pri kateri sama integriteta medija ne bi bila ogrožena.

Tako imenovana "navpična" hramba postaja vedno bolj popularna izbira. Toshiba je prva predstavila tak disk, ki pa ni bil ravno zanesljiv. Nato je stopil na sceno Seagate in predstavil 3,5-palčni disk z največjo kapaciteto doslej Barracuda 7200.10. Ta disk smo primerjali z drugimi diski visokih kapacitet treh najboljših proizvajalcev, da bi videli, kako se takšen način hrambe obnese v primerjavi z najnovejšo tehnologijo.

KAKO SMO TESTIRALI

Ko govorimo o trdih diskih, je vedno veljal stari rek, "večje je boljše", saj je kapaciteta povezana z zmogljivostmi. Diski z večjo kapaciteto podatke na plošče zapeujejo bolj na gosto, zato so tudi hitrejši. Ker smo želeli preveriti, če to še vedno velja tudi za novejše diske, smo Barracudo primerjali z vsemi večjimi kapacitete. Če smo čisto realistični, pa je za uporabnika eden najpomembnejših podatkov cena za gigabajt, da bi vam predstavili čim bolj natančno sliko zmogljivosti vsakega diska, pa smo pognali še tri procedure za merjenje zmogljivosti s programom *HD Tach* (**www.simplisoftware.com**). Merili smo zasedenost procesorja, povprečne bralne čase, čase naključnega dostopa in samo hitrost zapisovanja podatkov.

Barracuda 7200.10 Ok. 110.000 SIT (459,02€)

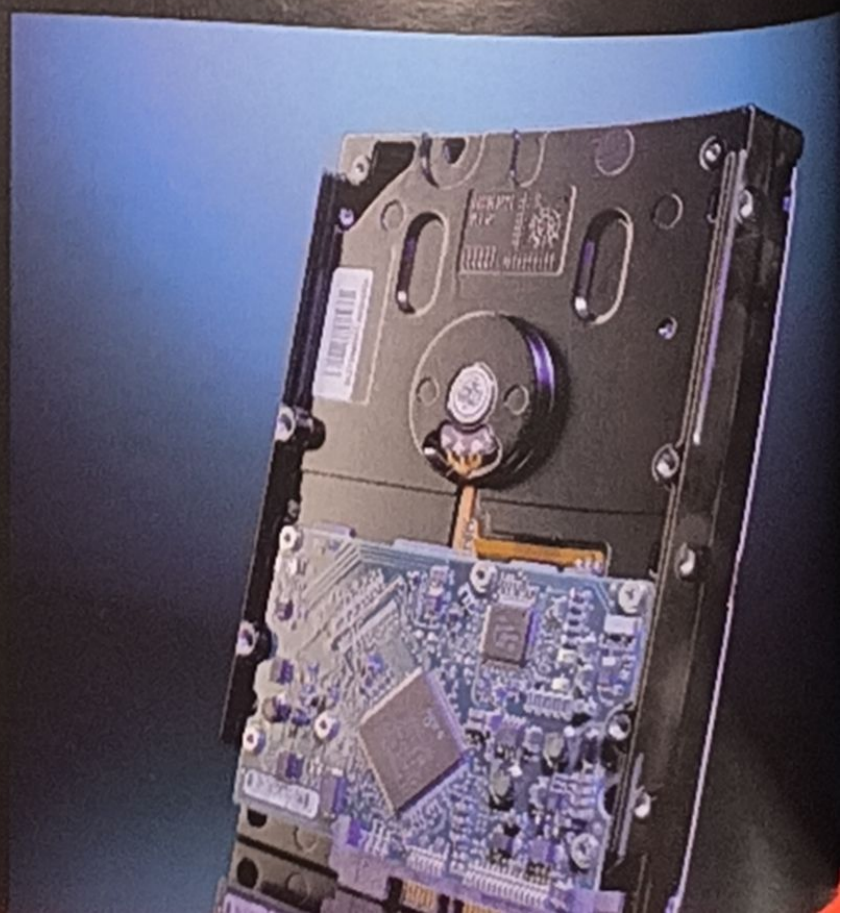
Proizvajalec Seagate **Na spletu** www.seagate.com

Vsaka implementacija najnovejše tehnologije prinaša s seboj neprijeten stranski učinek – zelo visoko ceno. Barracuda je tako najdražji trdi disk na našem testu, čeprav cena 147 SIT na GB ni tako slaba, kot bi sklepali ob prvem pogledu na listek s ceno. Gre za najhitrejši pogon, za kar se ima zahvaliti gosto natlačenim podatkom in navpično postavljenim ploščam. Vendar razlika pri hitrosti ni tako velika, kot smo upali.

S 67MB/s je le 5MB/s hitrejši od Caviarja. Dejansko smo dobili občutek, da gre pri navpičnem shranjevanju podatkov v glavnem za povečanje prostora. Za pogon daje Seagate kar 5 let garancije. Ne gre za revolucijo na kakršno smo upali, gotovo pa je ta pogon ob svojem izidu začrtal smer za prihodnost trdih diskov.

Kapaciteta	750GB
Cena/GB	Ok. 147 SIT
Povprečno branje	66,8MB/s
Naključni dostop	13,7ms

86% **PCF pravi....** "Največji (in najboljši) disk na trgu. Sicer ni vedno najhitrejši, a se odlično obnese tam, kjer je pomembno."



Caviar SE16

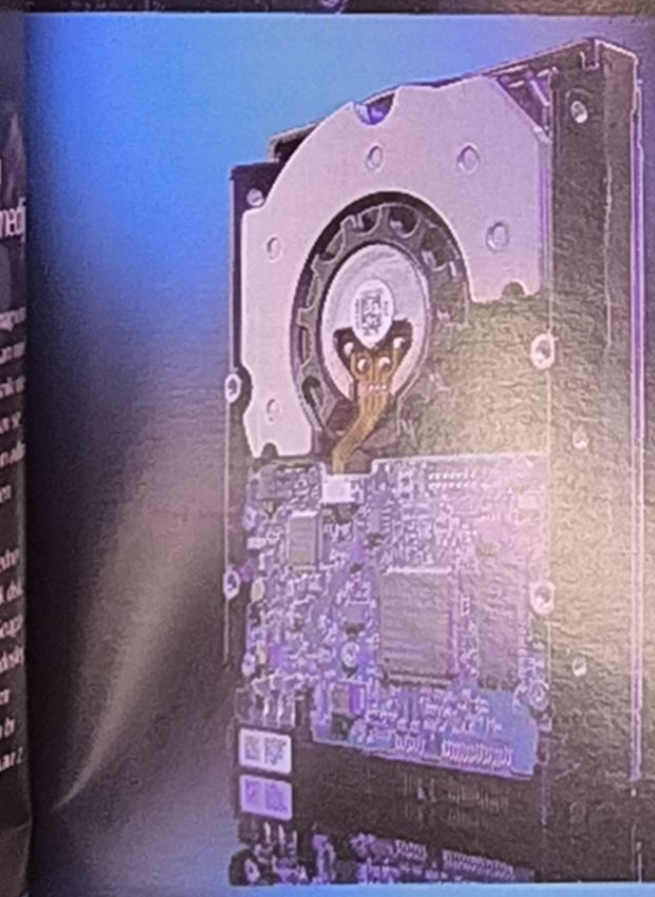
Ok. 59.000 SIT (246,20€)

Proizvajalec Western Digital Na spletu www.wdc.com

Disk Western Digital se je izkazal za najbolj neroden pogon za namestitev, saj je bilo potrebnega kar nekaj igračkanja z mostički, da smo računalnik sploh prepričali, da je disk prepoznal. Zmogljivostno je pa pošteno zmagal. Cena za gigabajt znaša le 118 SIT, tako da gre za cenovno najugodnejši disk na testu, po bralnih časih (62MB/s) pa se je uvrstil na drugo mesto. Edino področje, kjer se disk ni najbolje obnesel, so najvišje hitrosti prenosa podatkov (med diskom in procesorjem), saj je bil Caviar edini disk, ki je padel pod 130MB/s (natančneje do 127MB/s). Vseeno pa za zahtevan znesek dobite ogromno, disk je v povprečju hitrejši od drugih na testu in se odlično obnese na vseh področjih, ki so pomembna.

Kapaciteta	500GB
Cena/GB	Ok. 118 SIT
Povprečno branje	62,2MB/s
Naključni dostop	13,2ms

81% PCF pravi... "Če si res ne morete privoščiti Barracude, je ta disk trenutno za vas najbolj pametna izbira."



Deskstar 7K500

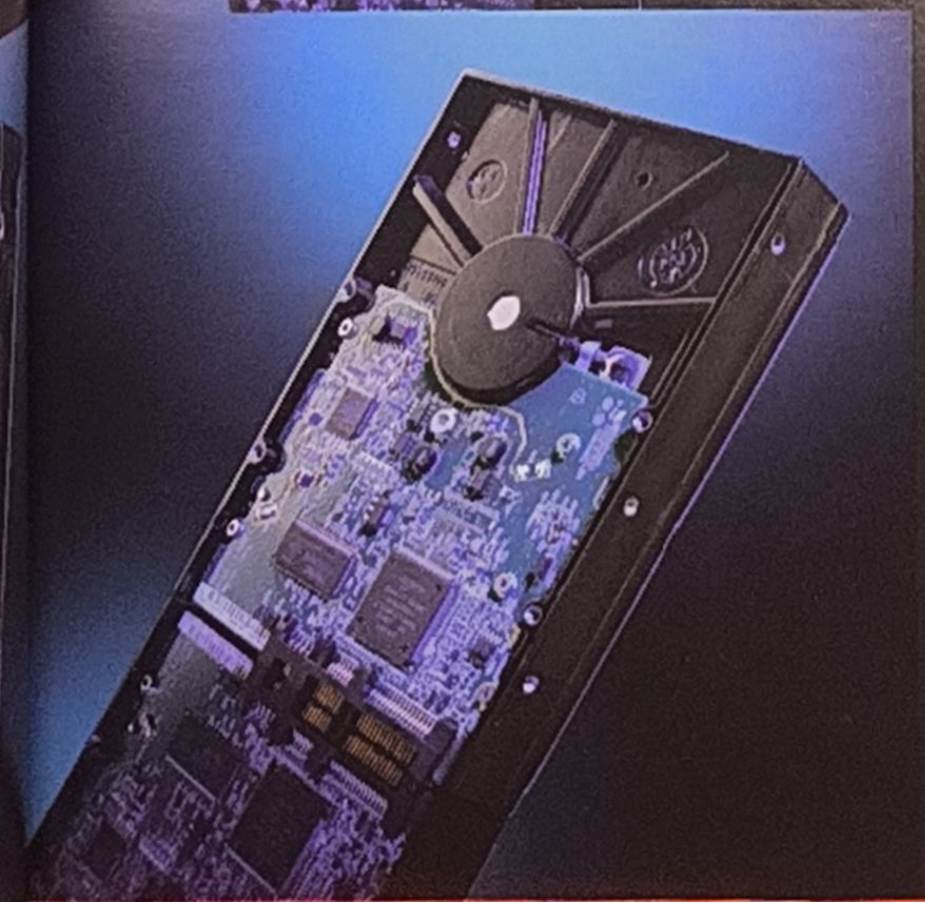
Ok. 65.000 SIT (271,24€)

Proizvajalec Hitachi Na spletu www.hgst.com

Logično se nam je zdelo, da bo najstarejši disk na tem testu tudi najmanj zmogljiv, kar je Deskstar tudi pokazal. Kar zadeva samo vrednost, je s 130 SIT/GB zelo blizu Barracudi, pri povprečni hitrosti branja pa je bil najpočasnejši na testu. Zanimivo pa je, da se je odlično obnesel pri naključnem dostopu. To je namreč čas, ki je potreben za branje podatkov z naključno izbranega sektorja na disku. To pa seveda pomeni, da si je Hitachi tokrat pridobil nagrado za učinkovitost, še posebej, ker je pokazal, da najmanj obremenjuje procesor (2,6%). Žal pa še vedno zaostaja za Caviarjem, tako da se z zahtevano ceno preprosto ne more kosati z drugimi pogoni na testu.

Kapaciteta	500GB
Cena/GB	Ok. 130 SIT
Povprečno branje	51,2MB/s
Naključni dostop	12,6ms

70% PCF pravi... "Ta stari kuža ne pozna nobenih novih trikov, da bi se ga splačalo kupiti za tako visoko ceno."



DiamondMax 11

Ok. 60.000 SIT (250,38€)

Proizvajalec Maxtor Na spletu www.maxtor.com

Seagate je kupil konkurenčno podjetje Maxtor, to je že stara novica, podjetji pa bi se naj v celoti združili do konca leta. Do takrat pa na trgu še vedno nastopata ločeno. Glede na povprečne zmogljivosti najnovejšega DiamondMaxa pa menimo, da je že skrajni čas za spremembo. Kar zadeva ceno se ne moremo pritoževati, saj ta znaša zdravih 120 SIT/GB, a se na praktično vseh ostalih področjih ta disk obnese slabše od konkurence. Naključni dostop traja 18,5ms, torej najdlje na testu, kar seveda pomeni, da po učinkovitosti ne dosega ostalih. Gre za zelo povprečen disk. Sicer še zdaleč ni slab, a po ničemer ne izstopa, še posebej, če ga primerjamo z Maxtorjevim novim očkom, Seagateom.

Kapaciteta	500GB
Cena/GB	Ok. 120 SIT
Povprečno branje	57,8MB/s
Naključni dostop	18,5ms

77% PCF pravi... "Spodoben disk za spodobno ceno, a povprečni rezultati kažejo, da ne more zmagati na nobenem področju."

OGLUŠUJOČI

Creative GigaWorks G550W

Verjetno glasnejši od topovskega ognja, a vsaj ne bodo kazili vaše dnevne sobe

Cena Ok.79.000 SIT (329,66€) **Proizvajalec** Creative **Na spletu** www.creative.com

Creative je že znan po cenovno ugodni in zanesljivi opremi, serija ProGamer pa je izjemno popularna. V bistvu ni pretirane razlike med G500 in tem novim paketom ProGamer 550W, razen tistega W na koncu imena, ki pomeni "wireless". Sistem ni popolnoma brez žic, a vsaj niso potrebne za priklop zadnjih zvočnikov.

Kar zadeva specifikacije, ponuja komplet G550W 36W RMS na satelit, nizkotonec pa jih izbruhne kar 130W. To pomeni, da so zvočniki noro glasni in bi nedolgo tega sistemi za domači kino višjega razreda samo jokali ob njih.

Glede na to, da ima na razpolago takšno moč, je le malo stvari, ki bi komplet G550W kakorkoli zmedle, če imate dobro zvočno kartico/dekodirnik, pa je igranje iger prava poslastica.

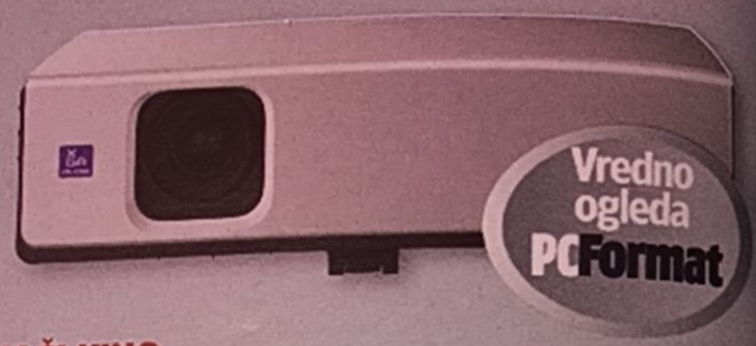
Isto velja za glasbo in filme, čeprav Creativov komplet izgubi na privlačnosti na račun ne ravno privlačne oblike – še vedno nam ni jasno, zakaj Creativu v vseh teh letih še ni uspelo narediti zvočnikov, katerih lepota bi dosegala kvaliteto zvoka. Zvočniki pa imajo še eno težavo, ki pa je bolj subjektivna, in sicer preveč navdušene base, ki grmijo iz nizkotonca, saj smo imeli med testiranjem občutek, kot da je potres, zato se nismo mogli ravno sprostiti ob DVD-ju ali glasbi. Mogoče pa se samo staramo...

ŽICE ZA ZVOK?

Postavitev sistema je čisto enostavna, za kar ima glavne zasluge odlična dokumentacija, pa tudi daljinski krmilnik je dobro zasnovan. V bistvu o odličnem kompletu G550W ne bi mogli povedati ničesar več, vsaj ne negativnega, vprašanje pa je, če ste se pripravljeni ločiti od večje vsote denarja za nekaj manj žic. Mi bi sicer bili pripravljeni plačati več za G500 brez žic za zadnje zvočnike, tisti z omejenim proračunom pa se raje odločite za špagete, ker druge razlike med sistemoma ni. **PCF**

Število kanalov	5.1
Moč satelitov	36W RMS na kanal
Moč nizkotonca	130W RMS
Frekvenčni razpon	35Hz-20KHZ
Razmerje signal:šum	85dB
Brezžično	Samo zadnji zvočniki
Daljinski krmilnik	Priložen

85% **PCF pravi...** "Odličen sistem za vsakovrstno rabo, pa še brezžične satelite ima."



DOMAČI KINO

Sony VPL-CX63

Sonyjeva vizija projektorja za vsak dom

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.sony.com **www.chs.si**

Če ste odločeni, da brez projektorja ne gre, in častite Sony kot božanstvo, potem obstaja velika možnost, da vam bo model VPL-CX63 hitro padel v oči. Čeprav Sony trmasto vztraja pri tehnologiji LCD (čeprav ima LCD še vedno svoje prednosti), vas to ne bi smelo motiti, saj gre za projektor, katerega ločljivost je XGA (1024 x 768), lahko pa z uporabo stiskanja prikaže celo SXGA+ (1400 x 1050). Zaradi zasnove spada med tišje projektorje, saj se v idealnih pogojih nivo hrupa spusti na 28dB. Zelo pohvalna pa je svetilnost, saj projektor zmore kar 3000 ANSI lumnov, če pa se odločite za varovalni režim žarnice, se svetilnost zmanjša na 2500 ANSI lumnov, povrhu vsega pa tudi kontrast slike ni od muh, saj znaša 350:1. Uporaba je pregovorno preprosta, sta nas pa motili dve stvari. Prva je ta, da smo besno iskali dodatne krmilne gumbe, ki so zakamuflirani na stranici, druga pa daljinski krmilnik. Težava tega je namreč, da je velik kot kreditna kartica in ne daje občutka, da bi bil res robusten, česar smo zadnje čase vajeni. Pravzaprav deluje zelo krhko in kar kliče po tem, da ga izgubimo.

86% **PCF pravi...** "Klasični predstavnik svojega razreda, izpopolnjen do potankosti."

TIPKOVNICA

Merc Gaming Keyboard

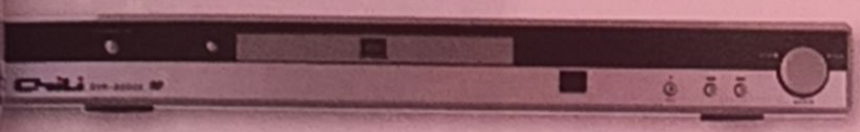
Razporeditev tipk za ljubitelje iger

Cena 10.781 SIT (44,99€) **Na spletu** www.ideazon.com **www.mimovrste.si**

Merc je tipkovnica namenjena ljubiteljem iger, kar ni težko ugotoviti. Očitno namreč izstopa dodatek na levi strani, kjer boste na enem mestu našli vse tipke, ki jih običajno potrebujete v akcijskih igrah in tudi nekaterih ostalih. Nič več si vam ne bo treba lomiti rok s kombinacijami W, A, S, D in iskanjem pravih tipk za skok, odpiranje vrat, polnjenje orožja... zdaj imate vse zbrano na enem mestu in s priloženim programjem popolnoma podrejeno vašim željam. Ta del tipkovnice je res zgledno zasnovan – našli boste celo tipki za hitro shranjevanje in nalaganje položaja.

Tipkovnica ni veliko širša kot običajna, za kar pa so oblikovalci morali združiti numerični del tipkovnice, smerne tipke in tisti sklop šestih tipk nad njimi. To je gotovo najšibkejši člen kombinacije Merc. Če ne igrate samo iger, ampak veliko tudi tipkate ter imate na mizi dovolj prostora, bi vam bolj priporočali nakup samo igričarskega levega dela tipkovnice, ki ga lahko najdete pod nazivom Fang.

84% **PCF pravi...** "Ljubitelji iger bodo ljubili tudi tole tipkovnico. Ostali malo manj."



MAMI, POSNEMI MI TELEBAJSKE

Chili DVR-5800X

Yamadin poskus širjenja palete predvajalnikov

Cena 34.994,40 SIT (145,81€) **Na spletu** www.yamada.de **www.avtera.si**

Snemalniki DVD-jev niso več novost in vse več je uporabnikov, ki jih s pridom izkoriščajo, predvsem zato, ker je zapis na DVD-ju veliko trajnejši od zapisa na klasični videokaseti. Tale Yamadin poskus pohoda na trg videorekorderjev daje malce mešane občutke. Na prvi pogled namreč ne deluje kot nič posebnega – prej obratno, ker je predvajalnik dobesedno grd. Gumbi iz sive plastike na sprednji stranici tudi ne izboljšajo vtisa. Se pa zato predvajalnik dokaj dobro obnese pri vsem ostalem, vključno s snemanjem, ki je izvedeno skoraj identično kot pri klasičnem videorekorderju. Edino, kar skoraj moramo pripomniti na tem mestu, je dejstvo, da je strojno-programska oprema nujno potrebna predelave, ker ima Chili velikanske probleme pri nadaljevanju predvajanja po daljšem premoru, podnapisi pa so daleč premajhni in premalo vidni. Glede na dosedanje nadgradnje Yamadinih predvajalnikov pa ne dvomimo, da bo to kmalu popravljeno in da bo predvajalnik dobil tudi slovenski vmesnik.

80% **PCF pravi...** "Lep sicer ni, je pa precej dober DVD-videorekorder."

PRIHODNOST BREZŽIČNE POVEZLJIVOSTI

D-Link Rangebooster N 650 router in D-Link Rangebooster N 650 notebook adapter

Osnutek N bo vsekakor prevladoval v naslednjem letu

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.dlink.com **www.xenya.si**

Veste, kako je D-Link prišel do oznake 650? Ni si je izmislil, ne. Naredil je namreč usmerjevalnik in kartico za notesnik po trenutnem osnutku standarda 802.11n in ugotovil, da deluje za 650% bolje od klasične kombinacije usmerjevalnik-adapter 802.11g. Ogromen napredek, mar ne? Poleg tega ta tehnologija omogoča kar 5x večji doseg. Podatki so resnično osupljivi, toda, kot naši bralci dobro veste, smo v preteklosti že večkrat ugotovili, da papir resnično prenese vse, kar se nanj napiše. V resničnem okolju se tehnologija MIMO (večanje števila vstopnih in izstopnih povezav) dokaj dobro obnese, kadar so stene tanke in maloštevilne, kadar pa mora signal usmerjevalnika potovati skozi dve nadstropji, polni armiranega betona, potem se hitrost povezave pomnoži le za faktor 2. To pa je tudi realen prikaz težkih pogojev delovanja in kot tak kaže na odličen dosežek in svetlo prihodnost D-Linkovih naprav 802.11n.

88% **PCF pravi...** "Če kupujete danes, potem vzemite sistem draft-N."

Za glasbo, potovanja, shranjevanje podatkov, delo, igro in življenje.

Verbatimova popolna rešitev.

Verbatim®

www.verbatim-europe.com

DFI-JEVO OROŽJE

DFI Infinity 75X/G

Še vedno mislite, da sta Bismarck in Tirpitz impresivni?

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.dfi.com.tw

www.pchand.si

Izbor uredništva PCFormat

Nabor čipov Intel 975X

Podprti procesorji Intel Pentium 4, Pentium D, Celeron D, Core2

Pomnilnik DDR2 533, 667 in 800

Količina pomnilnika 4 reže, do 8Gb

Število razširitvenih mest 2x PCI-E 16x, 1x PCI-E 4x, 1x PCI-E 1x, 2x PCI

Dodatno Gigabitna mrežna kartica Realtek 8111B, 8-kanalna zvočna kartica Realtek ALC882

90% **PCF pravi...** "Omenite Infinity 975X/G konkurenci in opazujte njihovo potenje."

Ne, ta revija se ni spremenila v vodič po pomorskih bitkah druge svetovne vojne. Bismarck in Tirpitz sta namreč sestrski ladji, sinonim nemške vojaške pomorske industrije. Bili sta tako slavni, da je spremstvo konvoja tankerjev in tovornih ladij iz ZDA, ki je bilo sestavljeno iz letalonosilke, križark in rušilcev, razbežalo že ob omembi, da je Tirpitz izplul. Toliko o pomembnosti imen.

Kaj ima to opraviti z DFI-jevo najnovejšo osnovno ploščo? Na prvi pogled ne veliko, eno je osnovna plošča, namenjena računalnikom, drugo sta bojni ladji iz druge svetovne vojne. Pa vendar lahko najdemo vzporednice. DFI je s svojimi izdelki postal tako ugledno podjetje, da mnogi poznavalci prisegajo nanj. Spomnite se le polaganja pozornosti še tako majhnim podrobnostim, kot je na primer odsev rež PCI v temi. Zato nam sploh ni težko testirati njihove izdelke, saj vemo, da bodo kvalitetni. Tudi Infinity 975X/G nas ni izneverila, saj ponuja mnogo. Ena največjih odlik je uporaba rešitev napajanja, kakršne poznamo iz osnovnih plošč za strežnike. Vendar bi bila prava škoda to ploščo uporabiti za tak računalnik. Zgrajena je na osnovi Intelovega nabora čipov 975X, kar pomeni, da bo sprejela vse procesorje na podnožju 775. Še posebej dobro se bo počutila v kombinaciji z Intelovim procesorjem Core 2 Duo in grafičnimi karticami ATI. Zakaj ATI? Preprosto zato, ker nabor čipov omogoča uporabo ATI-jeve povezave dveh kartic CrossFire. Seveda tudi ostale lastnosti niso od muh, saj boste lahko uporabili do 8GB pomnilnika, poleg dveh rež PCI-E x16 pa so na voljo še ena reža x1 in ena reža x4 ter dve reži PCI. S pridom pa se bo dalo uporabljati tudi gigabitno mrežno kartico in 8-kanalno zvočno kartico.

Pa vendar nas zgodovina uči, da sta bili tudi zgoraj omenjeni ladji premagani. Verjetno se bo to zgodilo tudi z Infinity 975X/G. Nekoč. Toda do tega dne je še zelo, zelo daleč. No, kašnih šest mesecev. Računalniška industrija je mogoče res bojno polje, a se bitke odvijajo znatno hitreje. **PCF**

ROBOTSKA ROKA

LX Desk Mount Arm

Dodajte vašemu monitorju gibčnost

Cena 57.120 SIT (238,36€) **Proizvajalec** Ergotron

www.pchand.si

Podobnega izdelka v PCFormatu še nismo opisali, zato je že skrajni čas, da napolnimo to praznino. LX Desk Mount Arm priznanega podjetja Ergotron je namizni nosilec za monitorje LCD najvišjega razreda. Odlikuje ga izjemna gibčnost, zavoljo katere boste lahko zdaj monitor vrteli v vse smeri, ga dvigali, spuščali, obrnili k sodelavcu in podobno. Takoj ko boste zadevo privijačili na mizo, vam bo postalo jasno, da gre za vrhunsko zasnovan izdelek, ki vam bo služil dlje kot zadeva, ki jo nosi. In če vas skrbi, da boste s svojim gigantskim monitorjem Ergotronovo roko pohabili, naj vas pomirimo, da ima nosilnost kar dobrih 9 kilogramov.

Do sem vse lepo in prav, zdaj pa smo prišli do črne točke – cene. Namiznega nosilca za monitor, ki stane skoraj toliko kot sam monitor, si ne bo privoščil vsak, ampak samo tisti, ki bodo natanko vedeli, za kaj ga potrebujejo.

81% **PCF pravi...** "Odličen izdelek, ki vas lahko odvrne samo z zasoljeno ceno."

MOBILNI ASKET

Nokia 1108

Mobilni telefon, ki obvlada osnove, z ostalim pa se ne trudi

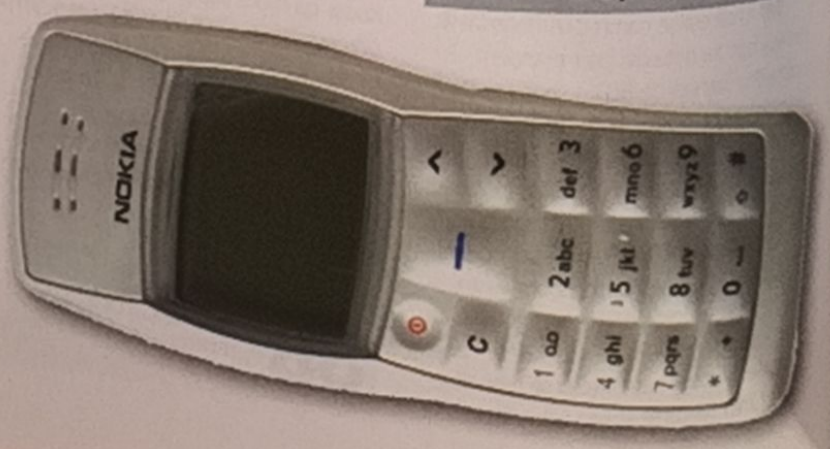
Cena 13.490 SIT (56,29€) **Na spletu** www.nokia.com

Ona d.o.o., 041 999 229

Ne, res ne gre za novo serijo telefonov, je pa zaradi nizke cene zelo mamljiva. Preden pa vsi jurišate v trgovine, morate vedeti nekaj malenkosti o Nokii 1108. Na primer to, da ima črno-bel zaslon. In da zna zgolj telefonirati in pošiljati sporočila SMS. Pozabite na WAP, Bluetooth, fotografiranje, predvajanje datotek MP3 in ostale zadeve, ki jih pri mobilnih telefonih počasi začenjamo jemati že za samoumevne. 1108 vse te dodatne navlake nima. Ima pa zato nizko ceno, simpatično obliko, neumrljivo baterijo in majhno lučko na zgornjem delu ohišja, ki se je odlično izkazala, ko smo na sprehodu izgubili ključe od avta. Na vas je, da presodite, kaj potrebujte in česa ne.

Nokia 1108 je torej odlična izbira, če imate telefon res le in samo za telefoniranje ter občasno pošiljanje kakšnega sporočila SMS. Če imate sami sebe na sumu, da boste želeli s telefonom početi še kaj drugega, poglejte raje drugam.

70% **PCF pravi...** "Z Nokio 1108 boste telefonirali, pošiljali SMS-je in nič drugega."



ULTRA-PRENOSNO

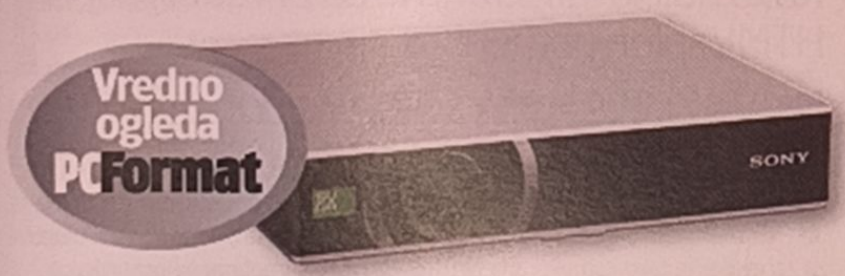
Sony VPL-CS21

Trend prenosnih projektorjev se širi

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.sony.com **www.chs.si**

Če je potrebno vašim partnerjem pokazati, kako dobro gre vašemu podjetju, potem bo projektor Sony VPL-CS21 ravno pravšnji za tovrsten podvig. Spada namreč v razred lahkih prenosnih projektorjev, saj tehta le 1,9kg. Vendar teža ni njegova največja odlika, čeprav je idealen za vse, ki uporabljajo predstavitve na terenu. Ne, njegova največja odlika je količina avtomatike, ki je vgrajena v tako majhno ohišje. V osnovi gre za projektor LCD, katerega privzeta ločljivost je SVGA (800 x 600). Dosega zelo solidno svetilnost 2100 ANSI lumnov, kontrast pa znaša 300:1. Žal se na račun majhnosti zviša nivo hrupa, ki znaša 32dB. Nam najljubši funkciji projektorja pa sta samodejni fokus, pri katerem odpade mukotrpno nastavljanje ostrine slike, ter samodejno daljinsko voden naklon. V praksi to pomeni, da postavite projektor na želeno mesto, ga vklopite, nato pa s krmilnikom, ki je spet strašansko majhen, nastavite vse potrebno (naklon, trapez in ostrino). Preprosto in kul, mar ne? **PCF**

87% **PCF pravi...** "Ena izmed najbolj kul naprav, ki smo jih kdaj testirali."



Zalman Ultra Quiet CPU Cooler

Cena 11.514 SIT (48,05€)
Na spletu www.zalman.co.kr

Doslej smo si v *PCFormatu* že večkrat ogledati Zalmanove "rožice" in ugotovili, da nam je različica za Intelove procesorje najbolj všeč. Tale izvedba za AMD je v osnovi bakrena, a je pokromana, tako da je v bistvu lepša, ni pa spremenila našega mnenja. Ventilator se zeleno sveti, prozorne lopatice pa zrak potiskajo preko treh cevi za odvajanje toplote, ki so zvite v osmico. Rezultat je impresivno hladen procesor in skoraj nič hrupa. Ta hladilnik je celo veliko enostavneje vgraditi kot različico za Intelove procesorje, a je enostavnost namestitve še vedno bolj odvisna od osnovne plošče, ne od Zalmanovih oblikovalskih idej.

91% **PCF pravi...** "Kul, tih in dovolj poceni za vsakogar."

Noisemagic Novibes III

Cena 8.900 SIT (37,13€)
Na spletu www.noisemagic.de

Bonk! Popeljite svoj trdi disk na najboljše potovanje s tem majhnim kovinskim okvirjem z nekaj gumijastimi trakovi. Vanj lahko namreč namestite trdi disk, zategnete trakove, dokler disk ni v prisilnem jopiču, in ga namestite kot običajno. Takoj boste opazili, da je hrupa manj. Tako vsaj trdi proizvajalec, mi pa to ponavadi takoj ovržemo, kajne? V tem primeru ne. Za test smo uporabili WD Raptorja in čisto spodobno ohišje – ko smo Novibes namestili, smo odkrili, da je dejansko zmanjšal vibracije ohišja diska, tako da je običajno ropotanje zamenjalo samo milo brenčanje. Nam je všeč.

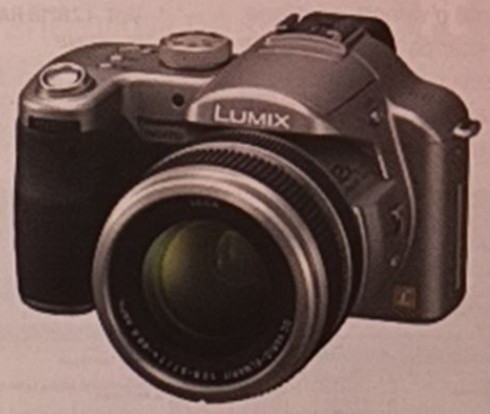
87% **PCF pravi...** "Gumijasti trakovi in PC-ji se vseeno razumejo."

PANASONIC
DMC-FZ50EG

Janus TRADE

TEHNIČNI PODATKI:

10 Mio točk
12 x optični zoom, ekv. 35-420 mm)
LEICA DC VARIO ELMARIT objektiv
Optični stabilizator slike
SD reža
VENUS ENGINE III za uravnavanje vseh funkcij svetlobe in ostrine
LCD zaslon 5,1 cm nastavljiv in izvlecen v vse strani in s funkcijo dnevnega pregledovanja
Možnost snemanja zaporednih fotografij
Slikovni učinki, vgrajena bliskavica, ročni zoom in focus obroček
Snemanje fotografij v načinu 4:3, 3:2 in 16:9
Snemanje videa z ločljivostjo 848x480 točk, 30 ali 10 sličic na sekundo
Li-tionska baterija z trajanjem do 360 posnetkov



CENA Z DDV:
149.990 sit

Na voljo v vseh trgovinah Janus Trade in vseh bolje založenih trgovinah po Sloveniji.

RAM 2
Panasonic
ideas for life

Celje
Mariborska 128,
Tel: 03 42-55-080,
Fax: 03 42-55-084,
E-naslov: celje@janustrade.si

Krško
CKŽ 141,
Tel: 07 48-80-890,
Gsm: 031 80-80-80,
Fax: 07 48-80-891,
E-naslov: krsko@janustrade.si

Kranj
Koroška cesta 53c
Tel: 04 20-15-850,
Gsm: 041 90-90-90,
Fax: 04 20-15-855,
E-naslov: janustrade@janustrade.si

Trbovlje
Trg svobode 14,
Tel: 03 562-57-00
Fax: 03 562-57-03,
E-naslov: trbovlje@janustrade.si

Lesce
Alpska cesta 37a;
Tel: 04 53-20-155,
Gsm: 031 21-21-21,
Fax: 04 53-20-156,
E-naslov: lesce@janustrade.si

IGRAČA ZA PRENOSE

WS_FTP Pro 2007

Odjemalec za FTP, ki dejansko potarna, ko gre kaj narobe

Cena 14.240 SIT (59,42€) **Založnik** Ipswitch **Na spletu** www.ipswitch.com

Seveda je samoumevno, da je prvi instinkt, ko človek vidi nalepko s ceno na nečem tako enostavnem, kot je odjemalec za FTP, glasno kričanje in preklinjanje. Če ste sami take sorte, da istočano implodirate in eksplodirate, ko vidite kaj takega, *WS_FTP* ne bo pravi program za vas. Namenjen je nalaganju datotek. Namenjen je snemanju datotek. Osnovne funkcije tega programa so brezplačno na voljo v približno stotih drugih aplikacijah.

Vse to je res, a če ste kdaj preizkusili profesionalen program FTP, boste vedeli, da vse skupaj ni tako enostavno. Kar se sprva zdi kot na silo dodana funkcija, se lahko kmalu izkaže kot noro uporabna zadeva, brez katere vam živeti ni – in *WS_FTP* ponuja cel kup prav takšnih funkcij.

Ena od najbolj uporabnih, še posebej, če radi blogate, je možnost ogleda vnosov v obliki pomanjšanih sličic, ne kot datoteke. Sicer traja nekoliko dlje, da program procesira vsako mapo, a je upravljanje s slikami veliko enostavnejše. Še ena funkcija je namenjena upravljanju z varnostnimi kopijami, deluje pa tako, da samodejno sname določene datoteke in mape z vašega diska in jih vrže na internet po urniku, ki ga določite sami. Priporočamo vam, da se najprej pozanimate o varnosti oddaljene lokacije, sicer pa Compression Mode sam po sebi podatke shrani v datoteko ZIP, zaščiteno z geslom. Program omogoča tudi samodejno usklajevanje map med domačim računalnikom in oddaljeno lokacijo in ustvarjanje delovne površine za hiter dostop do pomembnih povezav. Za konec pa ima zadnja različica še dodelan sistem za odkrivanje napak, tako da boste vedno prepričani, da so vaše datoteke na cilj prispele v pravi obliki.

UPRAVLJANJE

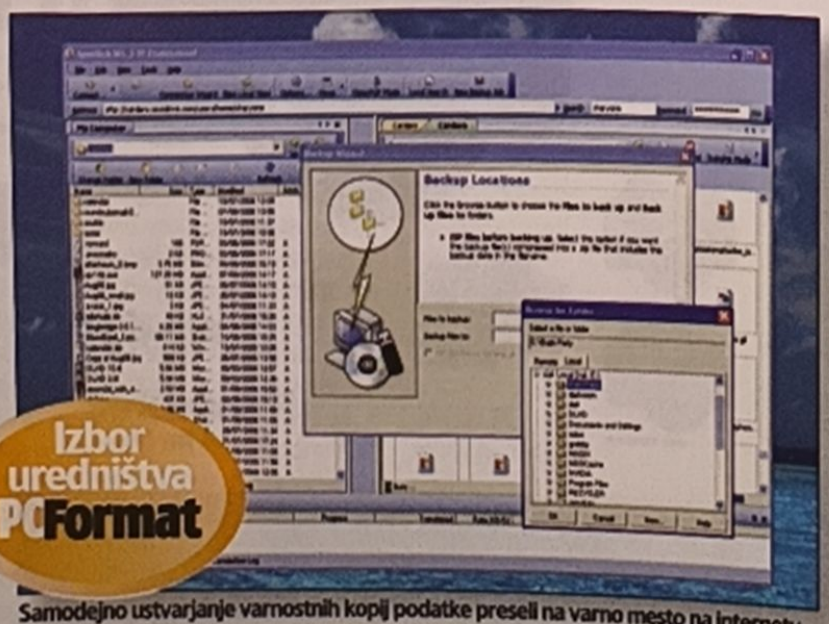
Na kratko: *WS_FTP* je neverjetno spoliran in uporaben program za upravljanje z datotekami. Z vsemi možnostmi je daleč pred brezplačno konkurenco, z vsemi dodatnimi funkcijami pa je tudi odličen dodatek vsaki zbirki programskih orodij.

Bo pa potrebno porabiti kar nekaj časa, da se privadite dela z datotekami. Za enostavne bloge so pomanjšane slike izjemno uporabna možnost, a ni nujna, učinkovito ustvarjanje varnostnih kopij pa tehtnico pošteno prevesi v prid programa, če vas le ne moti, da bi svoje pomembne podatke puščali na kakšnem spletnem strežniku. **PCF**

Min Windows 2000/XP, 32MB RAM

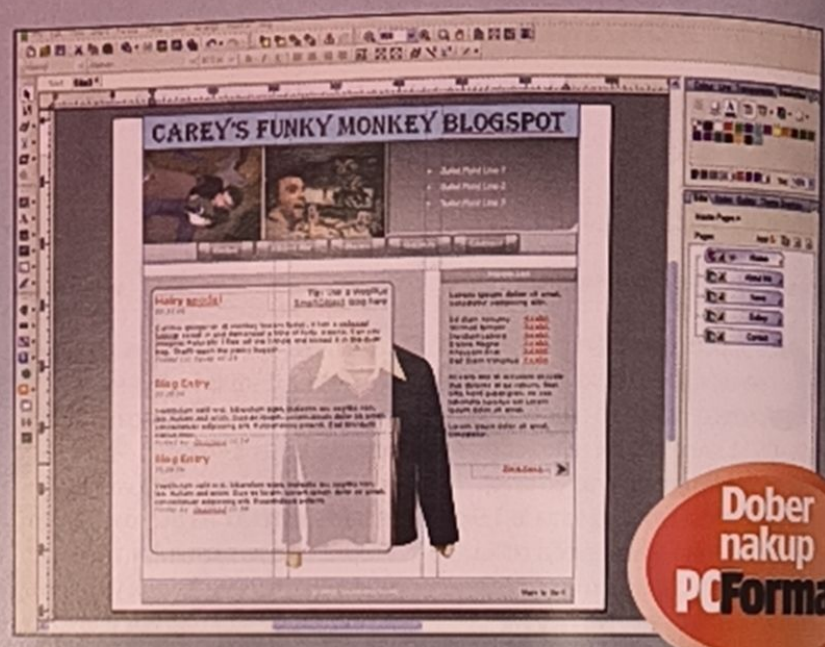
Opt 128MB RAM, širokopasovna povezava

90% **PCF pravi...** "Ima dovolj uporabnih funkcij, da upravičí ceno."



Izbor uredništva PCFormat

Samodejno ustvarjanje varnostnih kopij podatke preseli na varno mesto na internetu.



Dober nakup PCFormat

Z *Webplus* je oblikovanje tako enostavno, da bi lahko jokali.

MLINČEK ZA STRANI

Webplus 10

Kako oblikovati stran, ne da bi vedeli, kaj HTML sploh pomeni

Cena 21.360 SIT (89,13€) **Založnik** Serif **Na spletu** www.serif.com

Naslednik dobro sprejetega programa *Webplus 9*, deseta inkarnacija Serifovega paketa za začetnike, je tako komplicirana za uporabo kot kozarec vode. Ko program prvič zaženete, se zdi, da se bo vmesnik zadušl od vseh orodij in možnosti, s klikom na jeziček Help pa bo prav vsak začetnik hitro potolažen. Če ste novi v oblikovanju spletnih strani, je *Webplus 10* verjetno najmanj grozljiv program, ki ga lahko kupite.

V paketu je cela vrsta vodičev za vsak korak v procesu, program pa ima za povrh še tono predlog za najrazličnejše spletne strani, na primer za konjičke, bloge, e-trženje, spletne fotogalerije in še celo goro drugih. Če se vam torej res ne ljubi pisati kode za vsako piko na strani, je osnova že pripravljena. Razširjena podpora za e-trženje je še en as, skrit v rokavu čarovnikov v *Webplus 10*, saj so omogočena vsa potrebna orodja, vključno z varnimi načini plačila prek storitev, kot je na primer PayPal.

Urejanje že obstoječih strani je prav tako smešno enostavno, saj stran samo uvozite, skupaj z vsemi metapodatki, strežniškimi skriptami, obrazi in vsem ostalim. Če ste torej že postavili spletno stran z recimo brezplačnim, a nezmogljivim orodjem, katerega uporabo vam je omogočil ponudnik interneta, je *Webplus 10* odlično okolje, v katerem lahko stran primerno naličite in svoji prisotnosti na spletu dodate pridih profesionalnosti, in to s kar najmanj truda in potu.

DOMAČA POMOČ

Zaradi vsega naštetega je paket idealen za manjša podjetja, pisce blogov in sveže spreobrnjene postavljalce spletnih strani. Je že res, da ni *Dreamweaver*, a če se že znajdete v HTML in vam je jasno, kako spisati CSS, tako ali tako uporabljate zahtevnejši program. Za vas bi bil *Webplus 10* pošten korak stran od vsestranskosti, ki ste je vajeni. Če pa ste amater v postavljanju spletnih strani, je enostavnost vsekakor velikanska prednost, *Webplus 10* pa vas bo tudi držal za roko, ko ga boste prosili za to. Tudi cena tega programa je izjemno privlačna; dobrih 21 tisočakov ni pretirana cena za orodje, ki vam lahko pomaga oblikovati profesionalno spletno stran. **PCF**

Min 1GHz, 64MB RAM, zaslon 800x600, *Internet Explorer*

Opt 2GHz, 512MB RAM, zaslon 1.024x768

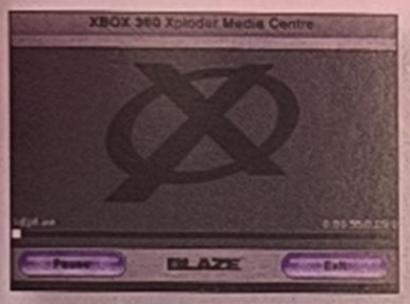
86% **PCF pravi...** "Oblikovanje strani brez komplikacij za začetnike. Odlično."

NEUMNOST

Media Centre for Xbox 360

V bistvu sploh ne eksplodira. Zato je dobil prvi odstotek ocene

Cena 10.680 SIT (44,56€) **Založnik** Fire International **Na spletu** www.xploder.net



Gledanje filmov s pomočjo tega nesmiselnega dodatka je živa muka.

Imate medijski PC? In mogoče še Xbox 360? Ali imate še zbirko legitimnih video datotek, ki bi jih lahko pretakali med obema, ker je *Media Center* na 360 omejen samo na določene formate datotek? Krasno. Če imate vse to, pojdite na runtime360.com/projects in snemite *Runtime 360*.

Videli boste, kako bo program dodal ikono v sistemski pladenj in dodaten vnos v priročni meni v vmesniku *Media Center*, tako da lahko predvajate datoteke. Postopek je kompliciran, omogoča prenos le ene datoteke naenkrat in iskanje ni ravno natančno, a je na račun tega programa 360 desetkrat bolj uporaben, program pa je tudi brezplačen.

Druga možnost, ki jo lahko izkoristite, če ste pred kratkim padli na glavo, pa je Xploderjev *Media Centre*. Deluje na isti način, le da požira sistemske vire, odpira okna predvajalnika na PC-ju, ko je aktiven, *sploh* ne omogoča iskanja, razen na PC-ju, in stane več kot deset jurjev.

KO VIDITE ZVEZDE

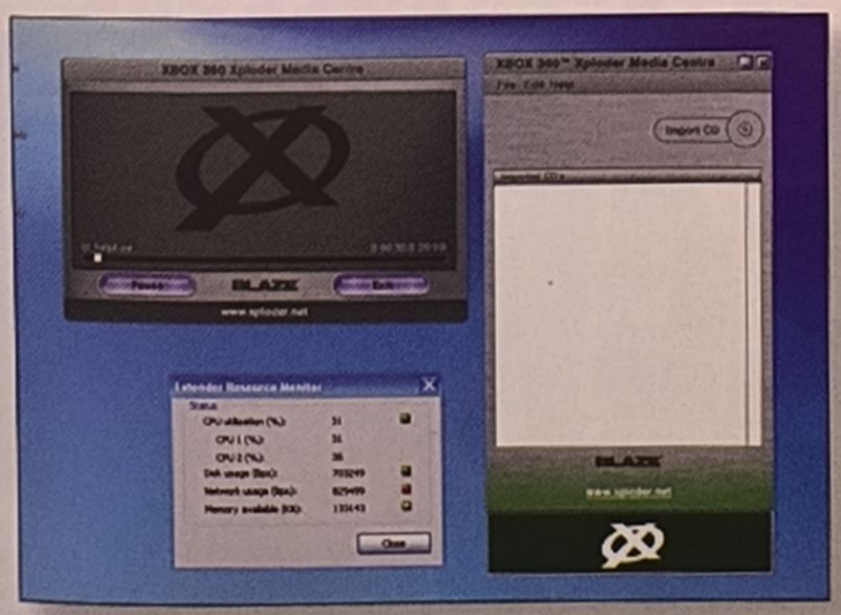
Že samo dejstvo, da program pogori na celi črti v primerjavi z brezplačno aplikacijo, je dovolj zgovorno, a gre ta zadeva še dlje, ker je sama po sebi brezplačna – v bistvu gre za različico *VideoLAN-a*. Kakršnakoli pozitivna karma, ki jo je oddajala odprta koda, preprosto izgine z najslabšim programom za upravljanje z glasbo, kar smo jih kdaj videli. Ta program ni zadovoljen samo s tem, da je butasto orodje za kopiranje glasbe, ki deluje v operacijskem sistemu, ki že sam po sebi podpira isto funkcijo. Ne, ta čudež programerske genialnosti zahteva registracijo, in čeprav trdi, da podpira vključevanje slik naslovnic za albume, jih morate poiskati sami – pri tem vam pa predlaga uporabo Google Images.

Edina prednost je ta, da je v paket vključen križno vezan kabel, a vse skupaj pokvari s tem, da je kabel ogabno zelene barve in je dolg le en meter, tako da je uporaben za samo za barvno slepe in slabovidne. **PCF**

Min Media Center PC, Xbox 360

Opt Karkoli drugega

05% **PCF pravi...** "Grd, butast in popolnoma neuporaben v vseh pogledih."



Xploder postavi "aaaa, ubij me zdaj!" v *Media Center*.

SLIKA, SLIČICA

ACDSee 9 Photo Manager

ACDSee se vrača v pravo formo...

Cena Ok. 8.000 SIT (33,34€) **Razvijalec** ACD Systems **www.ecdoo.si**

Program *ACDSee* je bil na začetku svoje poti verjetno najbolj priljubljen in razširjen program za ogledovanje slik, shranjenih na računalniku. In potem se je začel rediti in postajati vedno bolj okoren in počasen. Nekaj različic kasneje je bil že tako napolnjen z možnostmi, ki so jih uporabljali le redki, da je počasi začel drseti iz kategorije majhnih, hitrih programov za ogled slik. Očitno so pri ACD Systems ugotovili, da so začeli izgubljati manj zahtevno publiko. Z različico 9 so se odločili narediti temu konec.

Glavna novost je možnost Quick View, ki omogoča, da postavite ves balast na stran in uporabljate program zgolj kot zamenjavo za počasno orodje za ogled slik, ki ste ga dobili zraven Windows XP. Seveda lahko z enim samim klikom omogočite tudi vse ostale možnosti, ki vključujejo organizacijo vaših digitalnih fotografij in osnovno obdelavo. Pravzaprav bo pod to "osnovno obdelavo" povprečen uporabnik našel vse, kar potrebuje: obračanje slik, odstranjevanje rdečih oči, spreminjanje kontrasta in podobno. Palec gor. **PCF**

83% **PCF pravi...** "Deveta različica je korak v pravo smer – nazaj k osnovam."

VARČNO S TISKALNIKI

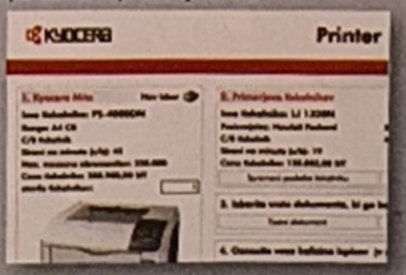
Kyocera Mita Printer Economy Check

Vredno ogleda PCFormat

Preverjanje cene nikoli ne škodi

Cena Brezplačen **Na spletu** www.kyoceramita-europe.com

Pri nakupu tiskalnika je potrebno upoštevati več faktorjev. Eden je seveda cena same naprave, kvaliteta tiska prav tako ni odvečen podatek, za poslovne uporabnike in vse tiste, ki veliko tiskajo, pa je še kako pomembna informacija o ceni samega tiska. Pri Kyoceri Miti so se odločili izdelati majhen programček (našli ga boste tudi na priloženem disku), ki počne točno to – izračunava stroške potrošnega materiala za celo vrsto tiskalnikov. Kar nekaj popularnih modelov znanih podjetij je že v bazi podatkov, informacije pa lahko vnašate tudi sami. Rezultat je seveda primerjava med Kyocerinim tiskalnikom in konkurenco, a program vseeno da prav spodoben vpogled v dejanske stroške uporabe laserskega tiskalnika. Izbrati je mogoče število natisnjenih strani in časovno obdobje, v katerem se ta količina natisne (obe vrednosti je mogoče izbrati iz menija ali vnesti ročno), rezultati pa so prikazani v številkah ali grafih, vse skupaj pa je mogoče natisniti. Za običajne domače uporabnike, ki tiskalnik uporabljajo enkrat mesečno za kakšno stran ali dve, so te informacije v bistvu neuporabne, pri načrtovanju stroškov podjetja so pa lahko neprecenljive. **PCF**



89% **PCF pravi...** "Uporaben program za preverjanje dejanskih uporabe tiskalnika."

VSAKEGA 10. ME NAJDEŠ V TVOJI TRGOVIN

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!

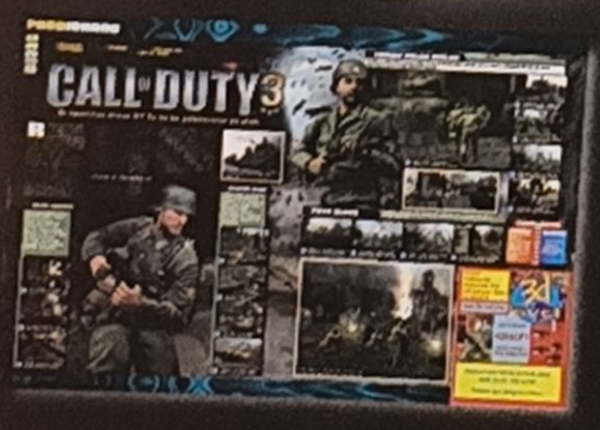
GAME ZONE

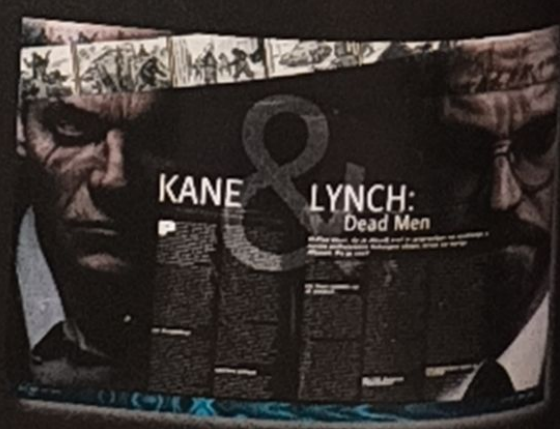
590 SIT
PROMOCIJSKA CENA
295 SIT
SPOZNAJ GAMEZONE

GAMEZONE PRVI NA ŠTARTU

NEED FOR S... CAR...

590 SIT
PROMOCIJSKA CENA
295 SIT
SPOZNAJ GAMEZONE





NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!

Nadstandardno

Vsake toliko časa pride na določeno sceno nova stvar, ki takoj postane merilo za vse ostale. Lahko je to nova sošolka v razredu, nov nogometni vratar v ligi, nov športni avtomobil na cesti, nova vrsta strešnih oken, nova grafična kartica ali nova igra v določeni zvrsti. Čeprav bi morda kdaj raje pogledali tudi kam drugam, nas obljuba, da vas bomo redno pitali z novicami o igrah, zavezuje, da poročamo zgolj o novih merilih znotraj sveta iger. Ubožci smo, res.

Zakaj zdaj vsa ta razpredanja o standardih? Ker sta se ta mesec postavila vsaj dva v dveh zvrsteh. Novega prvaka so dobile simulacije dirkanja. Ime mu je *GTR 2* in je lep, perfekcionistično ter opisan na strani 68. Še niste tam? To bo verjetno zato, ker čakate, da s fanfarami najavimo še drugega prvaka. Ta naslov sodi v zvrst realnočasovnih strategij, in sicer fantastični igri z naslovom *Company of Heroes*, ki smo ji bili prisiljeni podeliti eno najvišjih ocen v zadnjem času. Ja, tako dobra je. Sicer pa realnočasovne strategije že dolgo niso dobile člana, ki bi našo čeljust v skladu z zakoni gravitacije poslal tlem na obisk, tako da je bil že skrajni čas, da nek naslov malo pretrese sceno in ji vdahne življenja.

Skorajda bi upali staviti, da bo podobne ocene deležen tudi *Flight Simulator X*, ko bo seveda izšel, in da bo tudi ta postal novi stari kralj svoje zvrsti. Preberite si našo stin strani dolgo napoved, vi dvomljivci, vi. Če pa imate raje vrabca v roki kot goloba na strehi, preberite še opise ostalih odličnih naslovov, ki jih že lahko najdete v trgovinah – recimo originalno parodijo *LEGO Star Wars II* ali pa zelo spodoben vestern *Call of Juarez*. V vsakem primeru pa uživajte v navalu dobrih iger.

COMPANY of HEROES obrnite na stran 62...

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Nismo povsem prepričani, kaj je igral ta mesec, natančno pa vemo, kaj bo igral naslednjega. Ja, spet je prišel EA-jev *NHL*.

ALJOŠA HANCMAN
Dobil je novo ohišje za računalnik, nakar je žalostno ugotovil, da staro ohišje v bistvu ni bilo tisto, kar je zaviralo njegov sistem.

TOMAŽ KOTNIK
Čeprav je z oddajo opisa *Company of Heroes* zamujal že za dva dni, je igro moral še enkrat preigrati, da ne bi na kaj pozabil.

JELENA VARDA
Rada ima LEGO in obožuje serijo *Star Wars*. Si morete zamislit kaj bolj zlobnega, kot da bi opis *LSW2* dali komu drugemu?

GREGOR MRAZ
Če ste brali njegovo avtobiografijo, veste, da ne mara oktobrov. Razveselili smo ga s stripom z njim v glavni vlogi. Stran 87.

BARBARA BANOVIĆ
S strahom čaka na izid igre *Flight Simulator X*. Ko ga Andrej dobi v roke, ga ne bo spravila izza računalnika vsaj dva meseca.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, ničvredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo, kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Vi želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 54 Igre prihajajo
str. 58 Flight Simulator X
str. 62 Company of Heroes
str. 64 LMA Manager 2007
str. 65 Cars
str. 66 Dungeon Siege II: Broken World
str. 67 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
str. 68 GTR 2
str. 70 Call of Juarez
str. 71 Naprej v preteklost
str. 72 Pogled nazaj: Civilization

Igre prihajajo

Rubrika, ki razkriva vse o igričarskem svetu!

Portal

Modne smernice to zimo narekujejo opremljenost s portalnimi puškami

DATUM IZIDA Jesen
ZALOŽNIK Valve
RAZVIJALEC Valve
NA SPLETU www.steampowered.com

Vse odkar je Valve izdal svoj paket napovednikov za prihajajočo *Half Life 2: Episode Two*, je na svetu začela vladati norija za prenosnimi napravami, ki so sposobne ustvarjati portale. Kjerkoli, kadarkoli, kolikor je treba. Koncept, na katerem temelji *Portal*, je že lep čas tega ustvarila skupina študentov, poimenovana Monkey Software, ki so obiskovali Tehnološki inštitut DigiPen v ameriški zvezni državi Washington. Izvirna igra, *Narbacular Drop* (www.nuclearmonkeysoftware.com), je od vas zahtevala da ste pomagali princesi No-Knees (Brez Kolen – ni namreč mogla skakati) pobegniti iz ječe, in sicer le z nadzarovanjem dveh med sabo povezanih portalov, s katerima ste premeteno premagovali ovire na poti.

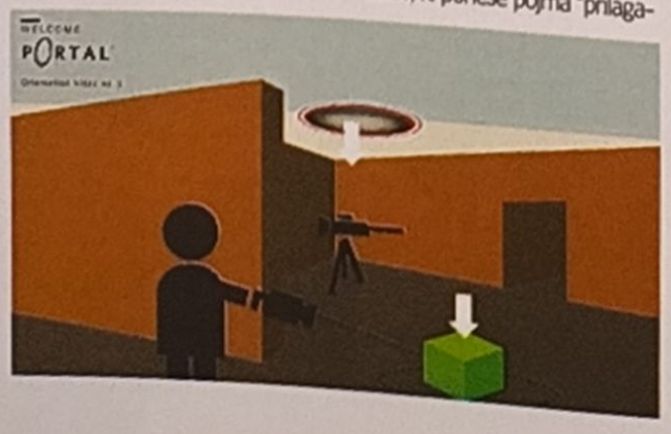
"Portalna puška je bila seveda vključena tudi v popularni Garry's Mod za Half-Life 2"

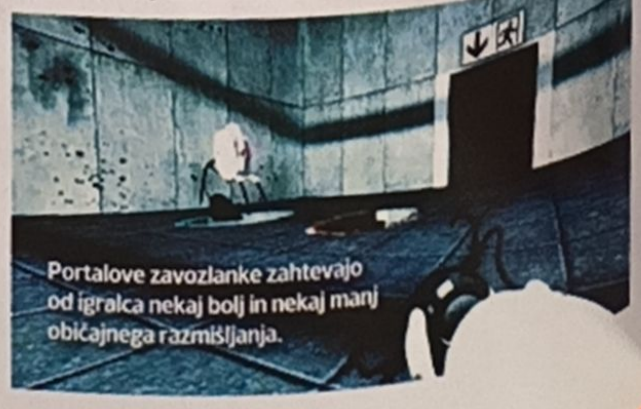
Valve je nato premeteno pogoltnil celotno ekipo in sposobne fante zapregel za delo na skorajnadaljevanju, ki ga poznamo pod imenom *Portal*. Vsekakor gre za naslov, ki ponese pojma "prilagajanje okolja" in "napredna fizika" na povsem nov nivo. Skrajno preprost primer: pred vami je neuničljiva avtomatska strojnica. Ob strani je železni zabojnik. Enostavno postavite prvi portal nad strojnico, drugega pa usmerite pod zabojnik – kar naenkrat bo težko železo iz zraka priletelo na prej popolnoma nepremagljivo oviro.

Video, ki je prikazoval *Portal*, je bil objavljen ob dobro premišljenem času, saj je bilo nemalo osuplih obrazov, ko se je pojavil tik po izidu *Prey*. In uspelo mu je narediti tisto, za kar je bil ustvarjen – nase je potegnil nemalo pozornosti in tako odžrl del slave dolgo pričakovani strelski igri. Kakopak so Nuclear Monkey na projektu delali že precej časa in časovno tempiranje je bilo zagotovo maslo pretkanih marketinganjev.

Možem pri 2K Games je skrbi nekoliko ublažil navdušen predelovalec, ki je v *Prey* kot alternativni strelski način vpeljal tako imenovani Portal Wrench. Ta je, glej no glej, omogočal ustvarjanje med sabo povezanih portalov tako v enoigralskem kot večigralskem načinu. Portalna puška je bila seveda vključena tudi v *Garry's Mod* za *Half-Life 2*, tako da vam je igrača na voljo prek peskovnika Source.

Glede na to, da je *Portal* svoj pohod šele začel, pa domači mojstri že hitijo v svoje izdelke vključevati portalno tehnologijo. Prepričani ste lahko, da bomo fizikalno zapletenih posnemovalk v naslednjem letu deležni v velikih odmerkih.





Portalove zavozlanke zahtevajo od igralca nekaj bolj in nekaj manj običajnega razmišljanja.

Javno pranje umazanega perila

Vašega morda, če imate srečo, mameženе/priležnice, a to pravzaprav nikogar ne zanima. Bolj zanimivo je, ko to začnejo javno delati najuglednejša imena igričarske panoge in na dan privrejo vse, prej tako skrbno skrite packanje. Ah da, to je čas nas, novinarskih mrhovinarjev in slehernega zvedavega bralca. Čas hahljanja in čas razodetja resnice. Tiste prave, ne marketinške, kjer so vsi "vzhičeni da lahko sodelujejo s podjetjem X", kjer "popolnoma zaupajo v sposobnosti studia Y" in "se med sabo tako neizmerno ljubijo, da njihov skupni plod ne more biti nič drugega kot osupljiv".

In ravno na to smo namigovali v prejšnjemesečni kolumni o velikih možeh industrije. To so namreč hkrati obrazi, ki stopijo pred javnost in povejo: "Veste, tisti naši prejšnji 'sodelavci' so navadni krampi." Kaj je torej izrekel Ken Levine, šef Irrational Games, razvijalca serije *System Shock* in prihajajočega in veliko obetajočega *Bioshocka*?

Nič, česar ne bi že prej vedeli, če smo čisto natančni. Zakaj ni prišlo do *System Shock 3*? "EA-ju je enostavno dol visello za tisto igro. Če bi delali pod njimi, bi po moje morali narediti navadno strelsko igro z res velikim šefom na koncu." Včasih pa smo deležni celo kar prostovoljnih priznanj. Eden šefov Atarija, Nique Fajors, po prodaji licence *Driver* Ubisoftu, o zadnjem delu *Driv3r*: "Šlo je za na pol pečen izdelek, ki smo ga ven porinili samo zato, da bi zaslužili."

Optimističen pogled na tovrstne sicer vse prej kot pozitivne dogodke – če že ne dobimo dobrih iger, pa iz propadlih razmerij nastajajo vsaj sočne izjave, saj nihče izmed partnerjev noče prevzeti polne odgovornosti za problematičnega panikrta, ki je osupljiv iz povsem napačnih razlogov.

Kane&Lynch: Dead Men

DATUM IZIDA 2007 **ZALOŽNIK** Eidos **RAZVIJALEC** IO Interactive **NA SPLETU** www.eidos.com

Lastniki PC-jev nismo deležni dovolj kooperativnega načina igranja, toda *Kane & Lynch: Dead Men*, nova tretjeosebna akcijska igra izpod prstov Io Interactive, ki naj bi prispela v začetku naslednjega leta, utegne to spremeniti na bolje.

Zgodba govori o Kaneu in Lynchu, dveh hitro starajočih se moških, katerih življenjska pot gre strmo navzdol. Oba sta ostala brez svojih žena in oba sta na, khm, smrtni listi. Par pred usmrtitvijo reši skupina plačancev, kateri je Kane ukradel zajeten sveženj denarja, vendar samo zato, da bi ukradeno povrnil. Igra vas bo spustila v lov na kovčke polne zelencev, ki se bo odvijal po celem svetu, in je serija nevarnih, streljanja polnih nalog.

Io v zgodbo vlaga toliko truda kot ga praktično nikoli ne vidimo v akcijski igri, kar pa še ne pomeni, da nas bodo zamorili z dolgimi, neinteraktivnimi vmesnimi sekvencami. Razvijalci si želijo zgodbo povedati neopazno med samim igranjem, kar pomeni veliko kratkih dialogov in posebnih dogodkov med posameznimi strelskimi obračuni, pri čemer obdržite vsaj nadzor nad kamero.

Če združite vse to z veliko skrbjo za celostno vrednost izdelka, ki jo je Io že dokazal s *Hitman: Contracts* in *Blood Money*, pa vse skupaj daje resnično pozitivne vibracije.

Nikakor rezultat dobrih medsosedskih odnosov.

Warhammer: Mark of Chaos

Ko junak ni le princ na belem konju

DATUM IZIDA November
ZALOŽNIK Koch
RAZVIJALEC Black Hole
NA SPLETU www.kochmedia.com

Horde podganske Skavenske sodrge cvileče zakorakajo v gost dež vilinskih puščic, velikan lomasti preko bojišča in v zrak meče viteze, mogočna junaka se na sredini srdito udarita. Da, *Mark of Chaos* kaže vse znake uspešnega prenosa sveta namizne igre v atraktivno akcijsko strategijo za PC-je.

Precej dogajanja se vrti okoli osupljivih junakov, ki jih lahko preko izkušenj krepite in poudarjate poveljniške, bojevniške ali čarovniške sposobnosti. Junaki lahko postanejo še močnejši s pobiranjem magičnih predmetov poraženih tekmecev, prav tako ti pozitivno vplivajo na kohorte, ki so skupaj s srboritežem na bojišču.

In če bi že morali izbrati plat igre, ki jo bodo po našem mnenju tako ljubitelji serije *Warhammer* kot novinci v tem svetu najbolj vzljubili, so to hitri večigralski spopadi. Igralci se dogovorijo za skupno število točk, nakar gradijo armado iz vnaprej določenega seznama enot glede na izbrano raso, dokler vsi ne porabijo svojih točk. Nato nastopi čas za sprehod na mesarsko bojišče.

Akcija je bliskovita, boj brez milosti. Kljub temu ostaja dovolj prostora za taktične prijeme, kot so lastne formacije. In še ena sladka malenkost – igra upošteva težo in posledično silo vsake enote. Podivjan velikan bo na primer poradiral četo manjših enot, medtem ko se bo kaj hitro ustavil, če se bo zaletaval v nasprotnike njemu podobnih mer.

Najbolj pričakovane

Jabolka so zrela, grozdje tudi – kdaj pa bomo lahko utrgali te posladke?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Splinter Cell: Double Agent	oktober	Ubisoft	PCF 54	Vohunska akcija
Just Cause	oktober	Eidos	PCF 53	Tretjeosebna akcijska
Neverwinter Nights 2	oktober	Atari	PCF 47	Igranje vlog
Dark Messiah of Might&Magic	oktober	Ubisoft	PCF 54	Igranje vlog
Test Drive: Unlimited	oktober	Atari	PCF 55	Frajersko dirkanje
Rayman Raving Rabbids	oktober	Ubisoft	PCF 55	Arkada z norimi zajci
Guild Wars: Nightfall	oktober	NCSoft	PCF 55	Večigralsko igranje vlog
Battlefield 2142	oktober	Electronic Arts	PCF 55	Večigralska strelska
Need for Speed: Carbon	november	Electronic Arts	PCF 54	Dirkalna arkada
Star Trek: Legacy	november	Bethesda Softworks	PCF 55	Vojnozvezdna strategija
Medieval 2: Total War	november	Sega	PCF 50	Strategija
Gothic III	november	Koch Media	PCF 52	Igranje vlog
WOW: The Burning Crusade	december	Blizzard	PCF 53	Večigralsko igranje vlog
Supreme Commander	januar	THQ	PCF 52	Strategija
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	februar	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
3	HALF-LIFE 2
4	NFS: MOST WANTED
5	GTA: SAN ANDREAS

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	NEED FOR SPEED: CARBON	PCF 54
2	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	PCF 50
3	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS	PCF 52
4	BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	PCF 51
5	CRYSIS	PCF 52

Half-Life 2: Episode Two

Čakata nas odprto okolje in bolj aktivna vloga Vortigauntov.

DATUM IZIDA Poletje 2007
ZALOŽNIK Valve
RAZVIJALEC Valve
NA SPLETU www.steampowered.com

Komaj smo prebavili *Half-Life 2: Episode One*, že se norija nadaljuje z *Episode Two*. Tokrat nas bo Valve popeljal onkraj City 17 in nas poslal v vzhodnoevropske gozdove, prav take, kot jih imamo v Sloveniji. Zaradi tega gre pričakovati, da bo stil igranja nekoliko bližje tistemu, ki ga poznamo iz *Battlefield*, s čimer bodo lahko izkoristili priložnosti novega, bolj odprtega okolja.

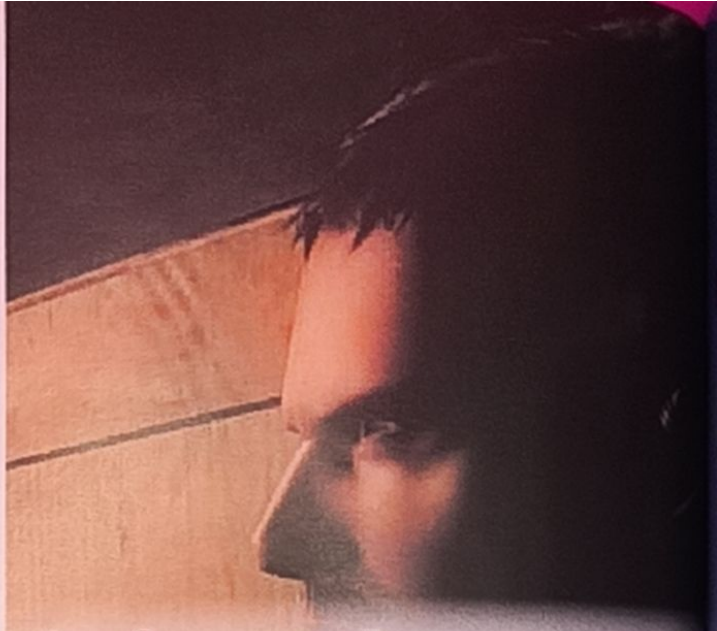
Pravzaprav vse kaže, da se zna zgodba nagniti v smer totalne vojne za Zemljo, saj se vodstvena struktura Combine končno razkrije, ljudje pa poskušajo svoje domove vrniti v svoje roke. Tudi Vortigaunti naj bi imeli tokrat precej večjo vlogo v samem boju. Da je vse skupaj še bolj začinjeno, bosta skupaj z *Episode Two* izšla tudi *Team Fortress 2* in revolucionarna *Portal* (več o njej na prvi strani rubrike Igre prihajajo), kjer bomo izzive reševali skozi spreminjanje okolja.

In če smo že ravno pri Valve in njihovem novem epizodnem pristopu – fantje so objavili presenetljiv podatek, da je le 25% tistih, ki so kupili *Episode One*, igro tudi dejansko dokončalo. Vsekakor nenavadno, sploh zato, ker je izkušnja dolga le malo več kot štiri ure.

A novice se tu še ne končajo, in naslednja bo precej moreča za vse, ki imajo strah pred zalezovalci. Valve so namreč, kot napovedano, izkoristili svoj nov distribucijski pristop in so na podlagi statistik, ki so jih zbirali pri igralcih *Episode One*, med drugim naredili "manjši popravek v uravnoteženosti pri bitki v dvigalu". Na podlagi česa je bila ta odločitev sprejeta? Ali Valve nadzira vsako kroglo, ki jo izstrelimo?

Zanimivo je, da je tudi eden izmed članov ekipe *PCF* nehal igrati natanko na zgoraj omenjeni točki. Ali se je torej zaskrbljujoče velik delež izmed tistih 75% kupcev ustavil ravno tu? So se zato Valve odločili za omenjeno spremembo?

Naslednjič, ko boste prav zagreto buljili v Alyxino zibajočo se zadnjico, se torej vprašajte: kdo gleda koga?



Infernal

Ko Bog spakira kovčke in gre na dopust, je čas za pekel...

DATUM IZIDA Oktober
ZALOŽNIK Playlogic
RAZVIJALEC Metropolis
NA SPLETU www.playlogicgames.com

Večna bitka med dobrim in zlom je bila podlaga za vse najboljše zgodbe, vse od časov, ko je bil naš planet metaforično še v plenicah. *Infernal* se tega vzorca zaveda in mu sledi, le da vas postavi v skorajda izvirno moralno situacijo "Samo trenutek. Ali smo mi zlobni fantje?!".

Podobno kot nekoliko čudaški filmski izdelek ruskega porekla *Night Watch* (Nočna straža), igra postavi tezo, da sta na Zemlji dve svojim stališčem trdno zavezani agenciji, ki ustvarjata ravnotežje med peklom in nebesi. Vsakih 1000 let nenavaden astrološki pojav Vsemogočnega začasno naredi slepega in gluhega in v tem obdobju se sile dobrega odločijo za ofenzivo, vaš lik pa se poveže z El Diablom v zameno za nekaj prekanjenih moči – igra se lahko začne.

Tako je postavljen oder za paranoično, tretjeosebno strelsko akcijo, z nekaj dodane zabave na kolesih. Metropolis so bili spretni s posebnimi sposobnostmi, ki so jih namenili glavnemu liku – vključili so tristopenjsko, izventelesno teleportacijo, ki vam omogoča, da se na primer pojavite za hrbti svojih sovražnikov ali dosežete sicer preveč odročna stikala. Ah, skoraj bi pozabili, tukaj so še gravitacijske rokavice v stilu *Half-Life 2*.

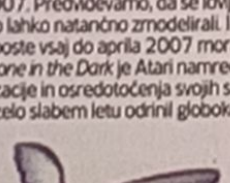
Posebno zanimiva je umetna inteligenca igre, ki premeteno ves čas nadzoruje celotno območje, preverja lokacije prijateljev in sovražnikov ter kaj hitro dožene, kje so primerne skrivalnice. Poleg tega liki ustrezno reagirajo na vaše akcije in kričijo o "nekakšni peklenski puški", ki jo uporabljate, ter sumljiva mesta zasipajo z ognjem, da bi kakšna zablodela krogla izdala vaš položaj. Bomo videli, če so bili avtorji podobno dosledni pri izdelavi igre...

igričarske drobtine

Novice iz sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli zadržati samo zase...

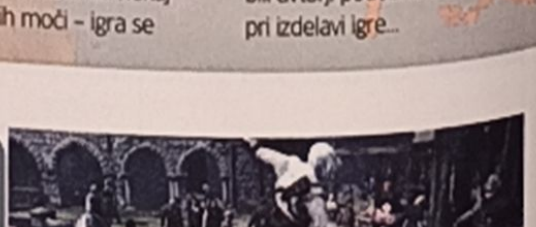
Zamudnici

Prva je hollywoodska akcija Johna Wooja, *Stranglehold*, ki bo namesto med zimskimi prazniki razgrajala šele v prvi četrtini 2007. Predvidevamo, da še lovijo belo golobico, da jo bodo lahko natančno zmodelirali. In če želite biti sami v temi, si boste vsaj do aprila 2007 morali pomagati z omaro. *Alone in the Dark* je Atari namreč zavoljo "racionalizacije in osredotočenja svojih sil" po še enem finančno zelo slabem letu odrinil globoko v 2007.



Prey 2 v razvoju

Scott Miller iz 3D Realms je kar presenetljivo hitro izjavil, da s sodelavci že ustvarjajo nadaljevanje tako dolgo pričakovane strelske igre, ki se je izkazala za dobro, a ne božansko. Scott je obljubil neizprosen boj s težavami izvirnika in dodajanje še več inovativnih elementov. In menda za to tokrat ne bodo potrebovali celega desetletja!



Assasin's Creed

Zadnji E3 je pokazal, da je prihodnost igričarstva za PC sveda, kot že dolgo ne. Kljub temu je bila v splošnemu veselju prisotna kapljica pelina – ena najbolj atraktivnih in stila polnih iger sejma, *Assasins Creed*, je bila namreč potrjena le za PS3. A Ubisoft se je izkazal in prisegel, da bo tretjeosebno akcijsko igro polno atentatov in akrobatskega izmikanja, postavljenega v čas križarskih vojn, ustvaril tudi za PC. Podroben ogled igre, ki izide v začetku 2007, sledi.

PCFormat VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

GameZone PRAVO MESTO ZA IGRE

PCFormat in GameZone ponosno predstavljata...

LAN Party CONA 06

V Mariborski Kibli, 11. novembra!

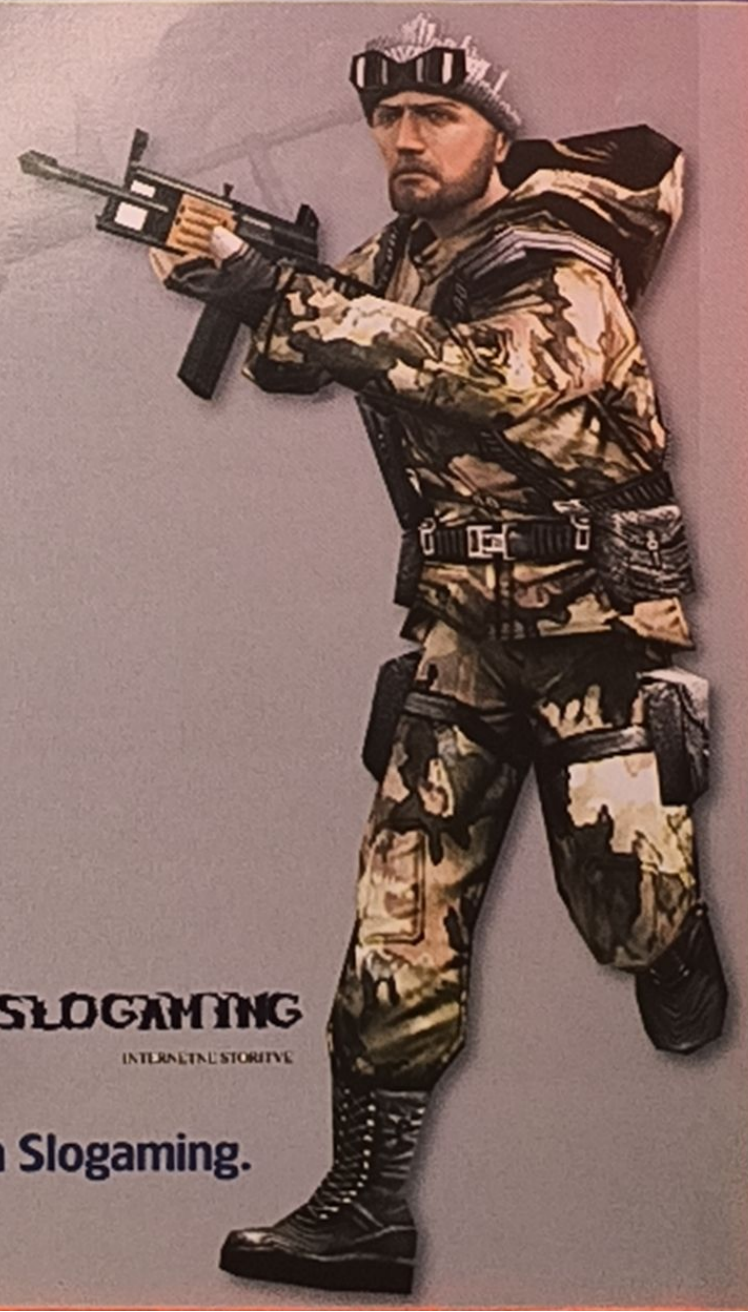
CALL OF DUTY 2

BOGATE NAGRADE!

KIBLA 10 LET
www.kibla.org

Prijavite se na spletni strani **lan.slogaming.com**, kjer boste naši tudi vse podrobnosti.
Pohitite, število prijav je omejeno.

Igrajte vaše najljubše igre na PCFormatovih strežnikih!



BATTLEFIELD 2
IP: 85.214.41.152:16567:29900

COUNTER-STRIKE: SOURCE
IP: 85.214.41.152:27016

CALL OF DUTY 2
IP: 85.214.41.152:28961

SLOGAMING
INTERNETNE STORITVE

Strežniki so postavljeni v sodelovanju s podjetjem Slogaming.

Evropa deluje veliko bolj evropsko v FSX.

Naprej in navzgor

Modeliranje zraka in vseh stvari v njem je najbolj zahteven računski izziv. Povprašali smo Microsoft, kako jim bo to uspelo v *Flight Sim X*. Spet

Ko razvijalec stoji pred skupino osivelih novinarjev, ki pišejo o igrah, in izjavi nekaj podobnega kot: "Z našimi kupci nameravamo vzdrževati stike celo življenje, zato se moramo obnašati, kot da smo že celo življenje prijatelji," ga običajno doleti linč. No, ja, vsaj *mentalni* linč. Shawn Firminger si to lahko privošči, ker vodi 50-član… ekipo za igro *Microsoft Flight Simulator*; veliko njegovih strank mu je zvestih več kot 20 let, zato je v njegovem primeru govoričenje o doživljenjskih zvezah popolnoma naravno.

Eden izmed načinov, od katerega si Firminger in njegovi kolegi obetajo vzdrževanje teh prijateljstev, je komunikacija. V zadnjem letu ali dveh je Aces Studio doživel ogromno sprememb na kulturnem področju. Med razvojem *FSX* – nove različice *Flight Simulatorja*, ki bo izšla letošnjo jesen – je nastalo veliko spletnih dnevnikov razvijalcev, osebje je pričelo sodelovati v javnih debatah na forumih in aktivno iskalo predloge uporabnikov, skrivali pa niso niti kode beta različice; eno izmed najbolj skrivnostnih področij industrije iger se je pričelo odpirati. In ljubitelji iger so navdušeni. Pri Aces so bili prav tako dovolj odkriti, da so priznali, da je ljubezenska zgodba *FS* večino časa pravzaprav ljubezenski trikotnik: "Z interneta lahko snamete več kot 200.000 dodatkov drugih proizvajalcev, ki bodo izboljšali vašo izkušnjo *FS*, spoznali pa

DH Beaver leti veliko bolje kot žival, po kateri je poimenovan.

Pionirska leta

Vzponi in vzponi *Flight Simulatorja*

Prva izdaja *Microsoft Flight Simulatorja* se je znašla na prodajnih policah leta 1982. Licenčna različica za PC predhodne simulacije II/TRS-80 za Apple podjetja SubLOGIC je imela požrešne sistemske zahteve - 4,77MHz procesor in 64K pomnilnika. Vključevala je eno samo letalo Cessna, ki pa je bilo izdelano z impresivno natančnostjo. Med preletavanji okoli štirih skromno okrašenih prizorišč (New York, Seattle, Chicago in LA) so ljubiteljski letalci lahko nadzorovali okoli ducat naprav, prilagajali radia NAV in COM ter ročno aktivirali zakrilca, luči ter vžig motorja.

***FS3*, ki je izšla leta 1988, je ponujala nove možnosti, vključno s 16-barvno grafiko EGA, zunanjimi pogledi, podporo za miško in igralno palico ter večigralski način. Dve leti kasneje je BAO – podjetje, ki ga je ustanovil Bruce Artwick, ustvarjalec originalnega *Flight Simulatorja* – izdalo urejevalnike pokrajine in letal in tako botrovalo razcvetu modifikatorske skupnosti, ki je aktivna tudi danes.**

V zgodnjih devetdesetih letih so povečali hangar *FS*, tako da so se v njem lahko znašla tudi nova letala, kot so bila 747 in Concorde, stari sistem prizorišč pa je zamenjal globalni model. Teksture so se v igri znašle leta 1993, prva različica na CD-ROM-u pa leta 1995. Do leta 2000 so se seriji pridružili še helikopterji, pokrajine, zasnovane s pomočjo višinskih mrež, stranska veja bojevanja v drugi svetovni vojni in na milijone navdušenih uporabnikov.

Spoznajte floto

Bobri in goske, a nobenih vider

Nobena izdaja *FS* ne bi bila popolna brez novih vrst letal. Muzejskih primerkov, ki so bili predstavljeni v *FS2004*, v novi izdaji ne boste našli. Na njihovem mestu se je znašla pestra izbira letal: od ultralahkih, ki so primerni za novince v letenju, do prvega Airbusa v seriji, A321.

Navdušenci nad naravo imajo na razpolago tri posebna letala za divjino, vodno letalo DeHavilland Beaver, amfibijsko letalo Grumman Goose in Maule M7 Orion. Zadnji ima vgrajeno tehnologijo STOL (short takeoff or landing) in je opremljen s kolesi ali smučmi. Kot protiutež novim računalniško vodenim vlečnim letalom so razvijalci dodali novo jadralno letalo DG-808S. Med druge debitante sodi na primer še CRJ, sodobno potniško reaktivno letalo.

Med starimi favoriti, ki so ohranili svoje mesto v hangarju, je trojica velikih Boeingov, par letal Cessna in helikopter Bell JetRanger. Ker nameravajo držati svojo obljubo o združljivosti za nazaj (kar po mnenju Firmingerja "ni lahka naloga"), so nam pri podjetju Aces zagotovili, da bodo dodatna letala, zasnovana za *FS2002* in *FS2004*, letela tudi v *FSX* – glede na količino denarja, ki ga bodo uporabniki investirali v vsebine drugih proizvajalcev, je to dobra novica.

"V eni izmed misij boste morali z letala odvreči tovor, kar je bilo do sedaj nemogoče storiti"

PAUL LANGE Glavni razvijalec, FSX

smo, da igrajo zares pomembno vlogo pri uspehu našega izdelka. Tako imamo sedaj prvič v naši zgodovini skupino ljudi, katerih edina naloga je gradnja boljših razvojnih orodij in programskih vmesnikov ter pomoč razvijalcem dodatkov prek novih zasebnih forumov."

NAČRT LETA

Seveda pa se zgolj s poslušanjem in govorjenjem ni mogoče priti daleč. Resnična skrivnost za izjemno vdanost rednih kupcev sta nenehna rast in izboljšave same simulacije, ključ pomanjkanju tekmecev. Vse od propada franšiz *Fly!* in *Flight Unlimited* je *FS* v resnici delal družbo le *X-Plane*. Aces ostajajo zaradi vpeljave novih možnosti in večjega realizma na tem področju gotvo še zmeraj nesporni prvak. Leta 2001 se je napredek kazal v obliki vodnih letal, domiselne samodejno generirane pokrajine in neverjetnega interaktivnega nadzora nad zračnim prometom; leta 2003 pa v obliki fascinantnih starinskih letal in impresivnega dinamičnega modela vremena. Leta 2006 so dodali še kabine za več oseb, nove misije in znatno izboljšana prizorišča.

FSX je namreč prav toliko simulator sveta, kot je simulator letenja. Da bi izboljšali natančnost, je ekipa pri začetku dela na tej različici pogumno zbrala vse geografske podatke, ki so jih uporabili v *FS2004*, in pričela delo popolnoma od začetka z novim materialom v višji ločljivosti. Bill Chism in njegova ekipa za podatke so bili zadolženi za prilagajanje terabajtov novih globalnih podatkov, ki so jih kupili od različnih zunanjih agencij, kot je NASA (pri Aces so presenetljivo skrivnostni v zvezi z njihovimi drugimi dobavitelji), v obliko, ki bi jo lahko uporabil pogon *FS*. "Uporabljamo sklope podatkov različnih ločljivosti. Za neki del sveta lahko dobimo en sklop podatkov v razmerju 1:1,000.000. Nato vzamemo to razmerje in ga prilagodimo tako, da bo delovalo z drugimi sklopi podatkov, ki so na primer v razmerju 1:25.000." Višine, letni časi, rastri kopna in vode, vektorji cest, železnic, rek and obal – vse to so morali obdelati in uskladiti. Večina tega dela je bila avtomatizirana z uporabo posebnih orodij, razvitih s pomočjo GIS-ovega komercialnega paketa *ArcGis*, tehniki pa so še zmeraj morali velikokrat ročno prilagajati posamezne elemente, kot so reke in ceste, tako da so bili usklajeni z drugimi sestavnimi deli pokrajine.

STRMA POT

Ena izmed najbolj zahtevnih nalog, ki je čakala Chisma in njegovo ekipo, je bila posodabljanje in dodajanje podrobnosti za 24.000 letališč v simulaciji. "Kadar od dobavitelja zberete podatke o letališčih, običajno dobite le informacije o pistah. Vse pomožne steze, znake, hangarje in lokacije terminalov, poti UI, parkirna mesta – vse to moramo zgraditi sami. Vsakega letališča v našem svetu se je dotaknila človeška roka." Ustvarjalci letališč pri podjetju Aces se pri svojem delu zanašajo na zračne posnetke in diagrame, ki jim jih posredujejo izdelovalci aeronavtičnih zemljevidov. Eden izmed zidov v Chismovi pisarni je

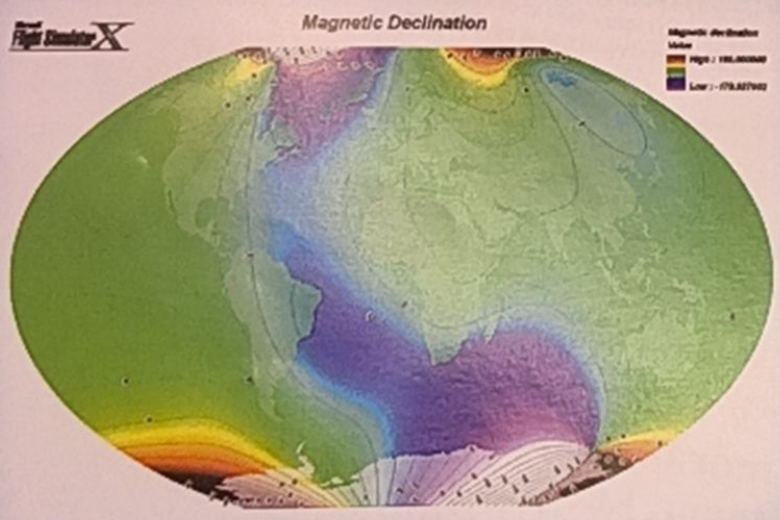
Prelepi razgled

Priprava *FS* na prihodnost

Kako lep bo *FSX* in kako hitro bo letel z DirectX 10 kot vetrom pod svojimi krili? Nihče pri Aces ne zna povedati zagotovo, toda vizualne izboljšave bi morale vključevati bolj prepričljive oblake, lepše učinke dinamičnega osvetljevanja, kot so "božji žarki" (tisti žarki sončne svetlobe, ki občasno pokukajo skoti luknje v oblakih), in izboljšave učinkov vode, kot so vodni pršec in pena na morskih valovih. Popravek, ki bo omogočal vse te možnosti, bo na razpolago v času izida Viste. Če boste hoteli izkoristiti njegove prednosti, pa boste seveda potrebovali najnovejšo strojno opremo.

Ker bo DX10 v teoriji prenesel veliko garaškega dela s procesorja na grafično kartico, bo imela naslednja različica *FS* na razpolago veliko več prostih ciklov za stvari, kot so umetna inteligenca in detekcija trkov. Kaj porečete na *Combat Flight Simulator 4* na pogonu *FSX* z izboljšavami za DX10?

Na privzetih letalih kot običajno ne bo nobenih uradnih poslikav iz resničnega sveta.



Mapiranje v *Flight Simulatorju* je tako obsežno, da gotovo ne bo treba dolgo čakati, da bo vključevalo tudi migracijske vzorce domačega vrabca.

Vsako polje je lahko pista za ultralahka letala. Bi si želeli še kaj lepšega?

"Ustvariti moramo vse vzletne steze, znake in terminale za več kot 24.000 letališč v simulaciji"

SHAWN FIRMINGER Glavni razvijalec, FSX

skrit za skladovnico debelih, modrih knjig podjetja Jeppesen, najbolj znanega imena v letalski kartografiji. Zaradi hitre rasti letalske industrije pa se ta skladovnica vsak mesec poveča za novo knjigo.

SPLETNO BANČNIŠTVO

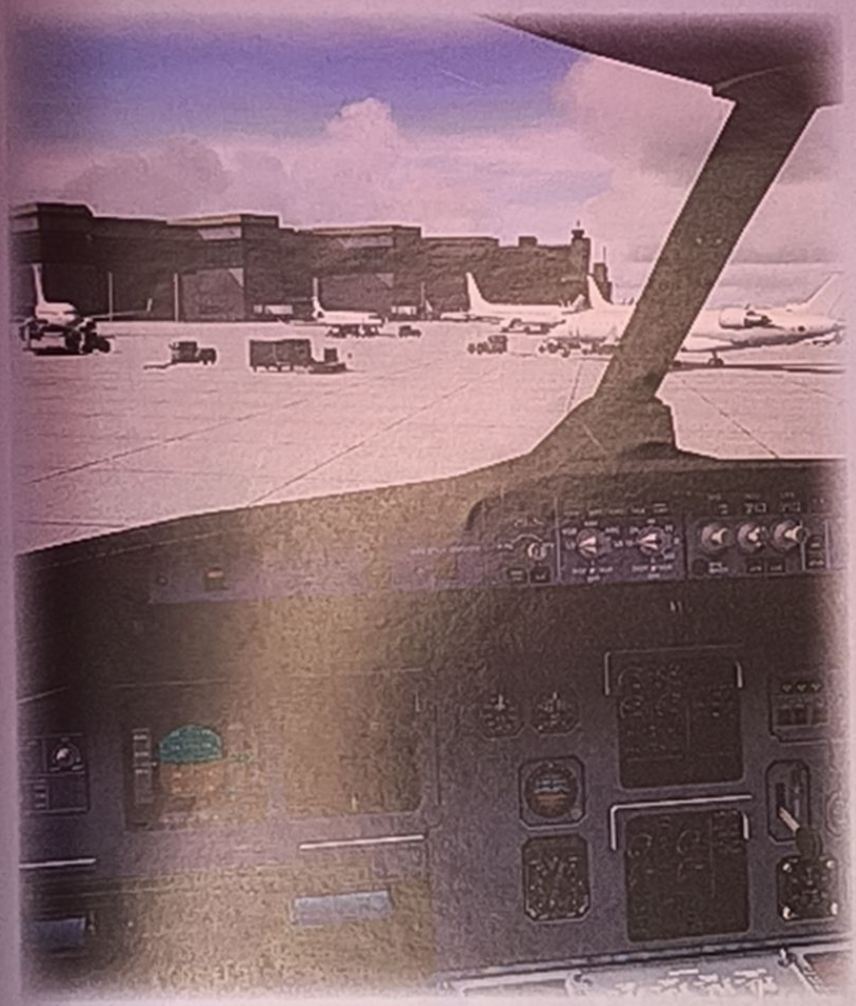
Bolj natančna letališča, izboljšane višinske mreže in bolj valoviti obrisi obal pa niso edine izboljšave ogromne pokrajine v *FS*. "Auto-gen", samodejno generirane podrobnosti pokrajine, ki so značilne za večino prizorov, so v *FSX* veliko bolj pogoste, raznolike in lokalizirane. Na področju morij in oceanov pa so se pri Aces domislili načina, s katerim lahko drugače praznim oceanom dodajo dinamiko. Chism razloži: "Naš svet je prvič okrašen z avtentičnimi ladijskimi potmi." Če se boste na odprtem morju izgubili, boste lahko našli prijateljsko plovilo, ki vas bo popeljalo nazaj v civilizacijo.

Večina izboljšav, ki se na prvi pogled morda zdijo le estetskega pomena, pa ima v resnici globlje implikacije. Firminger: "Simulacija je tako realistična, da smo na nekaterih zgradbah izdelali model strešne klime. Vlaga se bo dvignila in razpršila v skladu z rosiščem in smerjo vetra v določenem dnevu." To je pomembno tudi v letalstvu, saj boste na primer pri poskusu pristajanja na pristajališču za helikopterje v poseljenem območju potrebovali čim več vizualnih namigov, ki vam bodo pomagali.

Nekega dne bomo lahko leteli preko parkov in polj v zrakoplovih *FS* in videli ljudi, majhne kot mravlje, ki nam mahajo. Ta dan ne bo napočil še nekaj let, toda serija je že storila majhen korak v smeri poseljenega sveta z dodatkom umetne inteligence živalskega kraljestva. V *FSX* boste lahko tu in tam uživali ob pogledu na jate ptic ali kitov; na določenih območjih ruralne Afrike pa boste ob dovolj nizkem letu videli črede prašnih slonov in žiraf, ki se valijo preko pokrajine. Firminger je povedal, da je "večina modelov živali in animacij v *FSX* zasnovana na podlagi nekega drugega Microsoftovega izdelka – *Zoo Tycoon*. Če je le mogoče, si določene elemente sposodimo iz drugih iger podjetja – avtomobile in nekatere zgradbe smo si sposodili iz dirkalnih iger; naše cestne mreže pa so izpeljane iz istega izdelka za načrtovanje poti, kot ga uporablja *Streets and Trips*. Kar zadeva dodatne vsebine, se obnašamo kot vakuum."

LETALSKI DOLGČAS

Na vsakega kupca, ki kupi različico *FS*, in obsesivno leti, dokler ne izide novejša, se po mnenju Paula Langea, glavnega razvijalca iger pri podjetju Aces, najde eden, ki jo igra le enkrat ali dvakrat, nato pa ga navdušenje mine. "Takšni skočijo naravnost v igro in se znajdejo



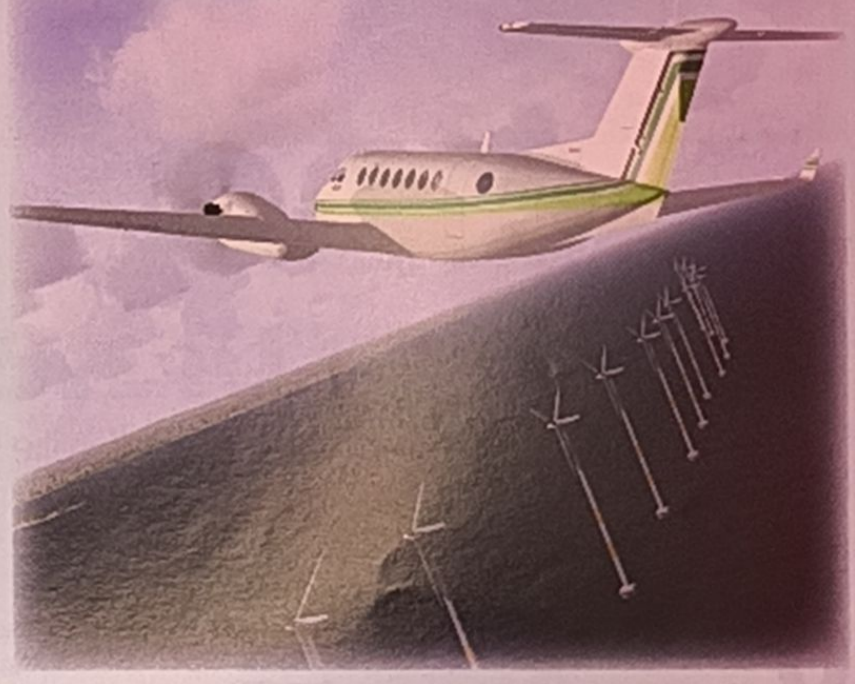
Večja letališča premorejo animirane tunelske **prehode in servisna vozila.**

Spoznajte vaše nebo

Navigacija na starodavni način

Če sodite med tiste, ki se ob omembi GPS namrgodijo in za načrtovanje leta raje uporabljajo prave aeronavtične zemljevide, najbrž ne boste opazili enega izmed najbolj prefinjenih podatkov v *FSX* – magnetnega odklona. V svetu Aces, kot tudi v realnem, kompasi le redko kažejo natančno v smeri severnega magnetnega pola. Nepravilnosti v Zemljinem magnetnem polju, ki jih povzroča počasno premikanje koncentracij železa globoko v zemljini sredici, ustvarijo lokalne variacije, ki lahko napravijo pravo zmešnjavo pri ročnih navigacijskih izračunih, če jih ignorirate.

Vsi tisti igralci simulacij, ki se držijo načela "nazaj k osnovam" in ki radi načrtujejo svoje lete s pomočjo načrtov na papirju, bodo verjetno preživeli večino časa ob seznanjanju z izboljšanim kozmosom *FSX*. Trenutno se na nočnem nebu svetlika okoli 10.000 zvezd. Ker vse te svetlikajoče se pike sledijo natančno določenim potem, lahko v simulaciji uporabite tudi navigacijo s pomočjo zvezd – seveda pod pogojem, da je nebo jasno, da ste namestili sekstant nekega drugega proizvajalca in da ste matematični genij.



Če vam letala, ki so vključena v igro, ne ugajajo, si lahko omislite več deset tisoč alternativ drugih ponudnikov.

na koncu vzletne steze v cessni, ne da bi vedeli, kaj naj sploh počnejo. Če jim slučajno uspe vzleteti, se morda odpravijo iskati svojo hišo ali pa poskušajo pristati in pri tem strmoglavijo. Ker je bila njihova začetna izkušnja tako težavna, da so izgubili pogum, se nekateri igre nikoli več ne dotaknejo. Da bi zagotovili, da takšni uporabniki pri igri vztrajajo dovolj dolgo, da jih pritegne, smo *FSX* opremili z novimi, znatno prijaznejšimi vodiči in veliko izbiro nesramno dramatičnih misij. Če zanimivi izzivi, kot so reševanje delavcev z naftne ploščadi po eksploziji, letenje po vratolomni progi zračne dirke v okretnem akrobatskem letalu in lov na pogrešanega leva iz živalskega rezervata v zračnem sedežu ultralahkega letala ne bodo pritegnili novincev, je povsem možno, da jih ne bo pritegnilo tudi nič drugega."

Lange pa poudarja, da večja količina raznolikih aktivnosti pomeni nove oblikovalske izzive za Aces: "V eni izmed novih misij morate odvreči predmete iz premikajočega se letala – kar v prejšnjih različicah *Flight Simulatorja* ni bilo mogoče storiti. Medtem ko je ekipa za oblikovanje misij ustvarjala vsebino, zvok in skriptiranje, smo morali mi poskrbeti, da je bila ekipa za simulacijo s tem na tekočem. Upoštevati smo morali različne dejavnike, na primer, kako bo metanje predmetov z letala vplivalo na njegovo težo in ravnotežje. Katere lastnosti želimo dodeliti odvrženemu predmetu? Kako ta odvrženi predmet vpliva na preostali svet? Integracija je lahko težavno področje, če niste zelo previdni pri načrtovanju in če nimate jasne, dosledne komunikacije."

NA KRILIH

Pristno vznemirjenje in domiselni razlogi za letenje pa niso tisto, kar vsi pričakujejo od *FS*. Čeprav bodo okoreli igralci simulacij nedvomno uživali v novem sistemu misij, jih bodo najbrž še bolj pritegnile nove možnosti, kot je radikalno predelan večigralski način. Lastniki *FSX* lahko storijo nekaj, za kar uporabniki prejšnjih različic sploh niso imeli možnosti – svojo letalsko kabino, polno gumbov in stikal, si lahko delijo z letalskimi soigralci. Preobremenjeni piloti potniških letal imajo prvič možnost, da si razdelijo razna opravila na krovu letala z računalniško vodenim drugim častnikom, inštruktorji pa so lahko prisotni na istem letalu kot njihovi učenci. Primarne kontrole letenja bodo skoraj vedno v rokah enega igralca (razumljiv varnostni ukrep), z vsemi drugimi funkcijami krmiljenja pa lahko operirata oba igralca hkrati. Druga pomembna izboljšava večigralskega načina v *FSX* pa so živi kontrolorji zračnega prometa. Ti so v privlačnem okolju 3D stolpa s pogledom na letalske piste, na razpolago pa so jim realistični radarski zasloni. Kontrolorji bodo, kot kaže postali bistven člen v skupinskih letalskih shodih.

To je torej tisto, s čemer so se ukvarjali v podjetju Aces zadnja tri leta – razširili so večigralski način, ustvarili bolj dinamičen svet in dodali veliko živahnih aktivnosti za vse tiste, ki si jih želijo. Eden izmed najstarejših in najbolj ambicioznih projektov na področju zabavne industrije za PC še zmeraj doživlja izredno hitro rast in razcvet. Čeprav so se razvijalci navadili klicati *FS* operacijski sistem (priznanje dejstva, da le redki resni uporabniki letijo brez dodatkov drugih proizvajalcev), simulacija ni bila še nikoli bolj bogata ali bolj popolna. Ko bo prišel čas za izid igre, bo *PCFormat* stal prvi v vrsti za opis. Takrat pa le za trenutek odtrgajte pogled od neba. **PCF**

TA ŠMENTANA VOJNA

Company of Heroes

Tomaž Kotnik končno uvidi, da prave prijatelje spoznaš le v vojni. Vsaj do sovražnikovega protinapada...

Založnik THQ **Razvijalec** Relic **Na spletu** www.companyofheroesgame.com

Opiši na dveh straneh, se je spomnil... in ostal živ. Hans in štirideset mitraljezov! Ste se kdaj znašli v situaciji, ko določeno igro pričakujete skoraj leto dni, v vmesnem času pogoltnete vse, kar se okoli naslova širi po spletu ter po malem na stran vztrajno potiskate tu pa tam kakšnega jurja, češ da, to bo pa nedvomno padel original, ko izide, naj žena še tako telovadi okoli prepotrebnih plenic? Za nekatere med vami je ob izidu zgornje strategije pravkar prišel trenutek, ko bo to potrebno udejaniti, medtem ko tistim, ki doslej pač še niso nič slišali niti o *Company of Heroes* niti o Relicu, pravzaprav ni nikakršne pomoči. Učenje kulture pričakovanja iger bi se morali pač učiti že pri igrah, kot so *Invaders*, *Frogger* in *Aztec Challenge*, ne pa nekje na koncu. Zgodovina je enako pomembna, kljub temu, da je bilo tole poglavje v navideznih svetovih v zadnjih letih spisano že tolikokrat, da se invazija na Normandijo zdi že kot vsakodnevni nujni pehotni napad na kavarno in srebanje politrske kave med malico. To smo že tolikoooooooookrat videli, boste porekli. E, niste.

KAKO NE?

Skorajda do smrti obrabljena tematika druge svetovne je s pomočjo izkušenj, ki so si jih razvijalci nabrali pri odlični strategiji *Warhammer 40,000: Dawn of War* (in *CoH* nedvomno ni klon le-te), skočila spet pokonci kot zdolgočasena svinja, ki zavoha tartufe. Če se vam bo uspelo prebiti skozi začetni naval déjà vujev, pa se le dobro pripravite na tisto, kar vas čaka:

OGLEJTE SI ŠE...

>> Warhammer 40,000: Dawn of War
THQ

>> Call of Duty
Activision

>> Medal of Honor
EA

nadgradnja vseh podobnih izkušenj iz preteklih strategij, v katerih je potrebno "nabildati" bazo, ustvariti tri tipe vojakov, v največji gneči pa je potrebno le označiti vse skupaj in kliknit ter se bedno smejati še bednejšemu nadzoru in dejanski zmagi. Hej, hej, mimo. V *Company of Heroes* tega ni. Sploh. Tu z vztrajnim pošiljanjem navadne pehote nad oklepnik ne boste dosegli nič. Zato pa vsaka enota v igri obstaja z razlogom. Tako so inženirci zelo koristni pri grajenju obrambe, navadna pehota je vsestranska v bojih na bolj zaprtih območjih med ruševinami mesta, "rangerji" so oklepnikom nevarni bolj kot rja, ekipa s težkim mitraljezom kosi pravzaprav vse, kar stoji na dveh nogah, ostrostrelec pa z razdalje, najraje s kakšnega zvonika, pospešeni svinec vsiljuje med rebra, v lobanje in privatne predele sovražnika, ki je dovolj nor, da pogleda izza zaklona. Pravzaprav nič v tej strategiji ni prepuščeno naključju.

Vzemimo na primer zavzemanje posameznih sektorjev in nabiranje surovin, prepotrebnih za izgradnjo poštene baze. V igri so tri glavne surovine: nafta, črno srce vse mehanizacije, ki se vozi naokoli, strelivo, s katerim boste izvajali večino nadgradenj in najemali posebne enote, ter, jasno, rezervna moč, okrepitve, ki nenehno pritekajo na fronto, ne morete pa jih uporabiti, dokler objekta v bližini ne spremenite v glavni štab ali pa vam barake ne zgradijo kar inženirci (nedvomno zelo kul enota, ki vas bo rešila iz marsikatere zagate). Ostali sektorji so označeni z ikonami, ki kažejo, katere surovine se lahko nadejate ob zavzetju.

Posamezne kontrolne točke lahko še nadgradite, s tem povečate pritok surovine, pa še nasprotnik vam je ne bo mogel zavzeti kar tako, ne da bi prej podrl krvavo prisluženo nadgradnjo. Nič lažjega? E, druga napaka. Kako boste zavzemali posamezne sektorje, bo potrebno dodobra razmisliti. V nasprotju z *Down of War* morajo biti sektorji med seboj povezani, da bi lahko uživali ob dodatnem pritoku virov v skupno blagajno. Da, praskanja po lobanjah bo dovolj.

Enot na ekranu naenkrat žal ne bo veliko in kar navaditi se boste morali, da se bo po začetno dobro zamišljeni strategiji, kar težko odločiti, kam jih poslati, ko vam bo po treh tankih in štirih vodih vojakov zaskovikala zgornja meja populacije. In igra se bo takoj prelevila v pravcati boj za preživetje, včasih tudi hitro odločanje in, žal, tudi pogoste taktične umike, saj ne boste želeli izgubiti enot, ki so si poprej v peklenskih razmerah prislužile prepotrebne izkušnje. Ko si boste slednjih pribonili dovolj, pa bo pričel čas za njih zapravljanje s posebnimi komandnimi točkami. Lahko se boste specializirali na kar treh področjih, v pehoti, oklepništvu ali letalstvu, kar seveda pomeni, da vam bodo na voljo dodatne možnosti med igranjem, kot je na primer poziv topniškega napada na določeno, precej zastraženo območje, klestenje padalskih specialcev ter seveda okrepitev, ki jih ni na taktičnem zemljevidu. Vsaka uporaba teh posebnih lastnosti vas bo stala določeno količino posameznih virov, brez njih pa boste vsaj na najtežjih težavnostnih stopnjah hrana za lačne topove.

POKA-POKA?

Kot omenjeno, se enote pehote ne morejo ravno kosati z bolje opremljenim sovragom ali, bog ne daj, s 75mm cevjo nasproti stoječega panterja, zato pa lahko toliko bolje izkoristijo okolico. K temu do neke mere pripomore tudi umetna pamet, ki vam bo dajala občutek, da fantje res vedo, kaj delajo. Preostala taktika je pač prepuščena vam. Napadite strojniško gnezdo, zasidrano v podeželsko hišo, čelno z

Z vmesnimi kinematičnimi sekvencami vam bo kompanija Able prav prirasla k srcu.

Ko prvič na sceno pridejo tanki, utihne še najbolj tečen ptič.

Sovražne oklepnike je najbolje napičiti od zadaj, kjer je oklep ranljiv.

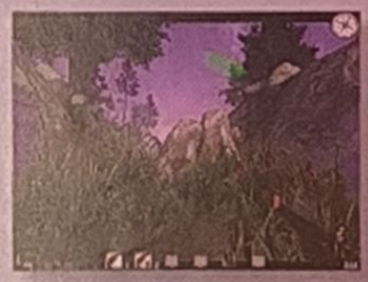
Švabi ljubijo meso na žaru. Na srečo lahko do metalcev plamenov pridete tudi sami.

Bonjour, Američani!

Zavzetje in obramba "še ne" zguljenega Carentana v dveh misijah...

1 Iz Carentana boste z vojaškim škornjem brcnili Fritze, če vam bo najprej uspelo osvojiti lokalni božji hram in ga spremeniti v vojaško postojanko. Naslednji korak bo na dlani: Švabe pregnati iz mestnega trga ter pognati v dir čez reko.

2 Kar bodo njihovi šefi žolčno prenesli ter ukazali ponovno zavzetje Carentana. Da jim to ne bi uspelo, boste morali prej zgraditi divjo obrambo, pri čemer vam bodo v pomoč nepogrešljivi inženirji.



3 Ko bo zaropotalo, bo cel hudič, in komaj boste utegnili sproti postavljati obrambo ob vseh žrtvah. A potrebno vam bo zgolj zdržati do prihoda svojih tankov in prelestna glasba bo takoj zamenjala dirigenta. Tile shermani so lepe igračke, res.

dvorišča, pa se bodo imeli Hans, Fritz in Rolf s čim hvaliti pred kameradi. Postavite eno enoto za zakon in zamotite sovraga, z drugo pa se prikradite od strani ter zdesetkajte Švabe s pohištvom vred z dobro odmerjeno porcijo eksploziva, in postalo vam bo jasno, da se je slehernega spopada potrebno lotiti s prave strani. Navadna pehota ima še vsaj dve dobri lastnosti – s tal lahko fantje poberejo flinte, ki jih za sabo puščajo mrtvi sovražniki, lahko pa jih tudi posadite za kakšen vedno prisoten in nevaren težki mitraljez MG42, hudobno cefrajoči protiletalski flak ali protitankovsko 88mm topovsko beštijo.

Ne mislite pa, da bo sovražnik v vmesnem času zgolj čakal na to, da se pojavite na njegovem ozemlju. Nemci znajo po malem pikati ter preverjati vašo ognjeno moč, napadati od strani, ko boste najmanj pričakovali, izkoriščati ozemlje v svoj prid, zasedati nadzorne točke, ko boste to najmanj pričakovali, ter s kakšnim tankom zapeljati skozi vašo obrambno linijo, kot bi se zapeljali po rogljiček k lokalnemu francoskemu peku. Posamezni boji so zelo srditi in menjavanje lastnika teritorijev je ustaljena praksa na najtežji težavnostni stopnji, spet drugi boji pa so časovno omejeni in cel hec bo spraviti vso kompanijo na tisti hrib ter ga zavzeti, boste videli. Kampanja čudovito spreminja tempo in ravno ko boste mislili, da vas do konca igre čaka le zdolgočaseno čakanje na dovolj virov, da bi svoj vozni park okrepili z nekaj shermani in potem povozili nasprotnika, se bo vse skupaj obrnilo na glavo in postali boste spet žrtev, ki se bo branila pred številčnimi nemškimi napadi.

Novi pogon Essence opravi v igri Sizifovo delo in vas bo vedno znova znal presenetiti. Okolico je mogoče uničevati, velikim kraterjem, nastajajočim pod ognjem topništva, pa se bo pridružilo še več zgorelega železja in ruševin stavb na bojišču. Vojna tako v igri dejansko deluje kot nekaj, kar se dogaja z vso resnostjo. Lastniki zmogljivejših grafičnih kartic se bodo lahko celo naužili približevanja pogleda k bojišču, in, hudimana, takrat je zadeva videti, kot bi igrali prvoosebno strelsko igro. K temu dodajte še kinematične sekvence med stopnjami, ki pošteno prikazujejo spremljevalno štorijo, zelo igralen način za več igralcev ter odlično zvočno podlago, pa seznam pritožb ne bi smel preseči niti polovice najkrajšega nakupovalnega listka, kar ste jih v tem trenutku sposobni najti v stanovanju.

Okolje, ki ga je mogoče uničiti, je dobrodošla lastnost igre. Sovrag se tako ne more večno skrivati pred vami.

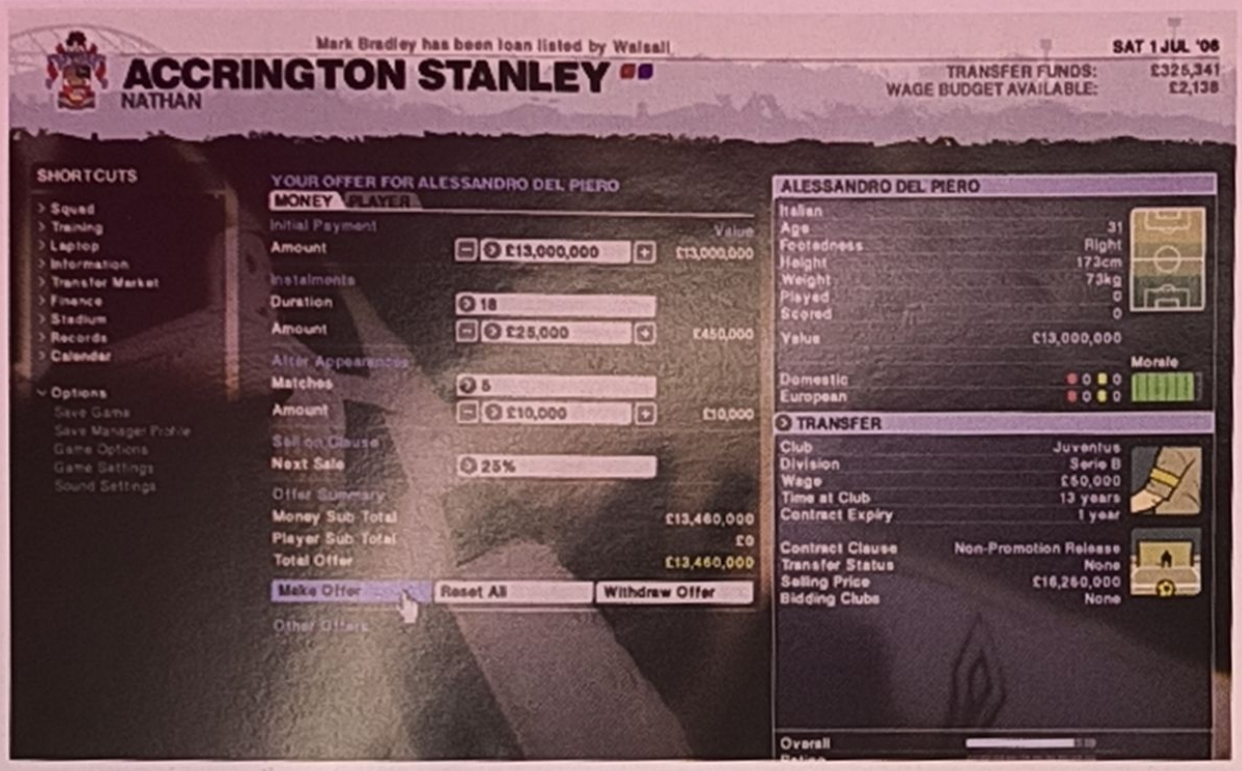
Na dveh straneh... zzz. Na koncu velja pripomniti, da tako kot v *DoW*, tudi v *CoH* ostaja še marsikaj nedorečenega. Brez panike, ne v igri pred vami, z njo ni prav nič narobe, temveč v materialu, ki ga morajo razvijalci še obdelati. Najbrž se že čez slabo leto lahko nadejamo dodatka, kjer bomo naskakovali Berlin, mogoče nas požegnajo z rusko fronto, stukami, partizani in T-34, dodatnimi misijami za specialce, kot je tista, kjer boste morali uničiti tovarno raket V-2, halo, obstaja še El Alamein in puščavski lisjak Rommel, invazija na kaj drugega kot le italijanski škorenj, hej, na drugi strani sveta, Iwo Jima, Midway, ne, za tisto bi potrebovali že ladje... "tilt" **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

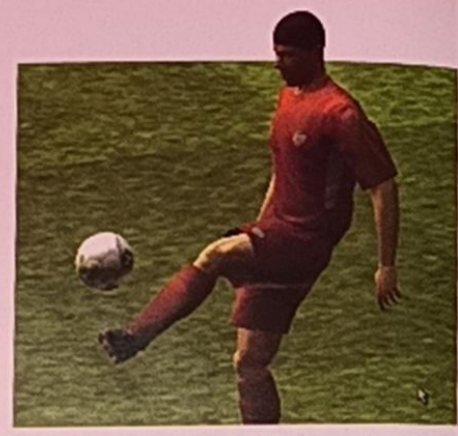
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo 2-8 igralcev na internetnem bojišču

93% **PCF pravi...** "Če bi vse strategije občutili tako dobro, bi bilo sakramensko težko igrati vse hkrati."



Ne razmišljajte, da so mesečni dohodki teh fantov večji od vašega življenjskega. Prepozno...



Steven Gerrard lahko zdaj lastnonožno tudi *vaš* klub potegne z dna lestvice na sam vrh.

Grafični pogon je močno izboljšan in Emile Heskey pada prepričljivo kot še nikoli.

BECKHAM NOGOMETNIH SIMULACIJ

LMA Manager 2007

Stari špartanec ali novi ambiciozni mladenič? Odločitev bi bila toliko lažja, če bi vedeli kdo je bogatejši...

Založnik Codemasters **Razvijalec** Codemasters **Na spletu** www.codemasters.com

Nova nogometna sezona se je ravnokar dobro začela in edino primerno se zdi, da se na nas zruši plaz nogometnih iger, z vojsko menedžerskih izdaj v prvi vrsti. Medtem ko morajo vsi zapriseženi verniki *Football Managerja* še čakati na svojega od boga prek Sports Interactive poslanega odrešenika (prihod naj bi se zgodil konec oktobra), pa *LMA*, kot resen konkurent v borbi za vse zeleno poslovne duše, že vabi pod svoje okrilje.

In kaj je pravzaprav novega v deželi, kjer se križajo statistični podatki in nogometne

OGLEJTE SI ŠE...

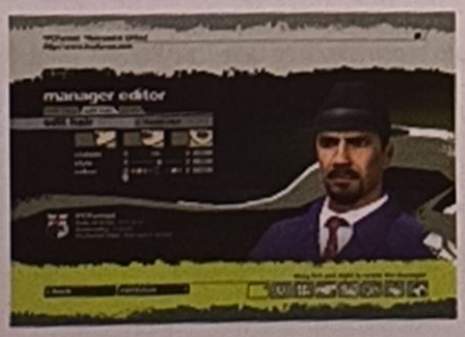
>> **Pro Evolution Soccer 5**
Konami
>> **Football Manager**
Sports Interactive
>> **FIFA Manager 06**
EA

"Grafični pogon igre za prikaz tekem je v daleč formi doslej"

franšize? Odgovor, na žalost, je "Ne dosti." Še huje – novi elementi se pojavljajo redkeje kot obrambni igralci slovenske reprezentance na pravih mestih ob pravem času.

Novi obrazi

Personalizacija dragi moji, personalizacija



Prejšnja različica *LMA* vam je omogočila, da ste taktike spreminjali z besnim kričanjem z roba okvirja rezervne klopi, zdaj pa lahko pri tem početju opazujete vašega z lastnimi rokami ustvarjenega "menedžerja". Nekako nam ni nikakor uspelo, da bi bil naš drugačen od jeznega sicilijanskega mafijskega šefa. Res nismo takšni...

TI, KI SI VMES

To rekoč se premaknimo na področje, ki ga opazite ob prvih potegih miške in je stalni spremljevalec v vseh vaših poslovno nogometnih pustolovščinah – vmesnik igre je precej boljši kot je v predhodnici, katere meniji so bili sicer precej bolj razgibani kot v surovem *FM*, a hkrati še vedno globoko na ozemlju dolgčasa. Ne le estetske izpopolnitve s kombinacijo modre in zelene barve, še bolj pozdravljamo skrajno uporaben desni klik na imenih igralcev, s čimer pridete praktično do vseh podatkov, ki jih potrebujete. Toda pomanjkljivosti so – od ne preveč motečega podvajanja načinov za dostop do seznamov (tekstovne bližnjice ali precej bolj nerodne ikone na spodnji strani zaslona), pa do bolj kritičnih nelogičnih razporeditev določenih podatkov. Svoj grdi obraz pristavi še večna rak rana sistema obveščanja v športnih igrah – *LMA* vam vse pomembne dogodke servira prek nekakšne elektronske pošte, a pri tem ne ponudi zadostne interaktivnosti. Če je v obvestilu omenjen določen igralec ali sektor poslovanja, je edino naravno, da bi si želeli s klikom na njegovo omembo v pošti samodejno skočiti v primeren seznam/pogovorno okno. Tega na žalost ne boste deležni in še naprej vam ne ostane kaj drugega kot ročno "letanje" po vseh preglednicah.

A dovolj vsega tega obstranskega govorjenja – če vaše srce bije za *LMA* namesto za *Football Manager*, bo za vas štela ena in le ena stvar: pogon za prikaz tekem. Prejšnje različice so ta element (pametno) poudarjale kot največjo prednost serije, in tokrat se paradni konj vrača v daleč najboljši formi doslej. Animacije igralcev so veliko bolj tekoče in, kar je še pomembneje, njihovo število je občutno poskočilo; komentiranje je nevsiljivo in, tole je zaskrbljujoče, pogosto bolj strokovno izvedeno kot tisto na TV prenosih; možnosti pri ponovnih posnetkih so še bolj izčrpne. Vse skupaj ustvari tekme, ki si jih boste z veseljem ogledovali. Sploh z vašim povsem novim, po lastni podobi ustvarjenim trenerjem, ki vpije ukaze s črte.

"Khm," porečete nekateri izmed vas, "vse lepo in prav, da je vse lepo in prav na tehnološkem področju, ampak mene pa bolj zanimajo taktike, trenersko delo... Tega je pa tudi dovolj, a ne da?" Hm... recimo takole – za takšne imamo eno majhno igro, imenovano *Football Manager*. Saj ne, da v *LMA* ni na razpolago kopica postavitev (prek drsnikov lahko preizkusite še marsikaj drugega kot le standardne razporeditve), taktičnih trikov, prekupčevanja z igralci in podobnega "simulacijskega" gradiva, a ukvarjanje s temi elementi se nekako ne odraža dovolj jasno na sami učinkovitosti vaše ekipe. Ko zagledate še neredko povsem nerealne statistike posameznih zvezdniških igralcev, se v polnosti zaveste, zakaj je za serijo tako pomembno, da je vsaj grafično nad vsemi ostalimi.

V *LMA 2007* smo sicer uživali, dokler si le nismo začeli postavljati preveč "strokovnih" vprašanj. Gre za več kot dostojnega naslednika lanske različice, toda nismo si mogli kaj, da nas ne bi motilo grozovito pomanjkanje novosti, ki bi segale dlje od samoumevnih posodobljenih številk. Pogon je velik korak naprej, a zelene poslovne duše znajo zahtevati še kaj več, preden se prodajo konkurentu. **PCF**

Min 1GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

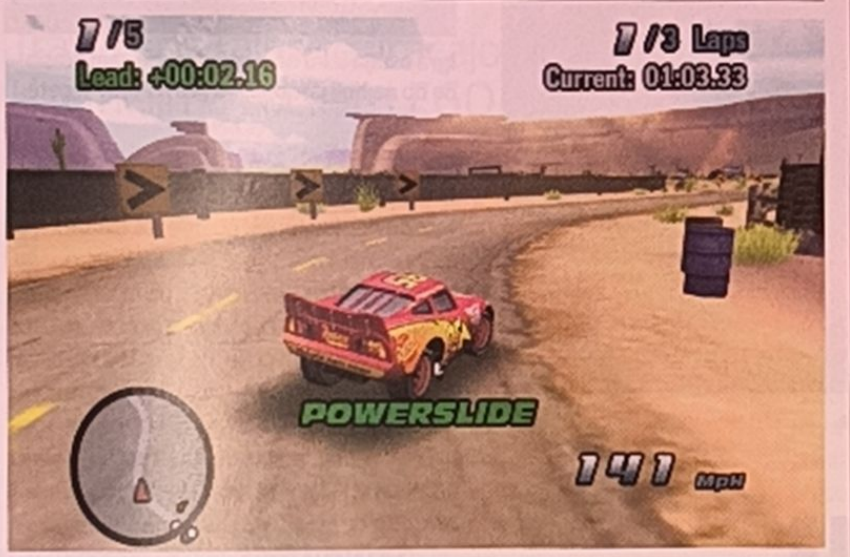
73% **PCF pravi...** "Estetično velik skok naprej, a manjka ji globina šampionskega *Football Managerja*."

PISANE DIRKE

Cars

Na srečo je več domišljije šlo v oblikovanje igre, kot v iskanje originalnega naslova

Založnik THQ **Na spletu** www.carsvideogame.com



Avtomobilčki drsijo v ovinke **podobno kot vozila v igri z Mariom v glavni vlogi.**

Ne glede na to, kako dobro poznate najnovejšo risanko podjetja Pixar, vas bo gotovo precej šokiralo, ko boste prvič s svojim avtomobilčkom zadeli steno in boste zaslišali krik: "Aua!" Opsala, se iskreno in iz srca opravičujem!

Medtem ko Pixarjeva risanka *Cars*, ali *Avtomobili* po naše, verjetno ni najboljše delo teh odličnih ustvarjalcev, pa je igričarska predelava presenetljivo dobra. Namesto da bi avtorji poskusili poustvariti vse scene iz risanke (kar na veliko razglašajo v reklamni kampanji!?), gre tu bolj za nadaljevanje. Kot je pri takih igrah v navadi, so se zbrali Owen Wilson, Larry the Cable Guy, Paul Newman... skratka vsi, ki so posodili glasove glavnim likom v risanki in, kot ni v navadi, odlično opravili svoje delo. Ne govorimo o mojstrovini, vsekakor pa gre za eno boljših iger za mlajše igralce, kar jih lahko najdete na policah trgovin.

Zgodba je postavljena v mesto Radiator Springs, večji del igre pa nadzirate junaka serije NASCAR, Lightninga McQueena – tega je odlično s svojim blebetanjem spravil v življenje Wilson – ko se te prevaža skozi dolino po sistemu igranja "*GTA* za otroke". Na voljo je kar 250 nalog, med katerimi se sicer nekatere v vedno težji obliki ponovijo tudi do 20-krat, vseeno pa je raznolikost zadostna, zabavnost pa tudi. Včasih boste pobirali razmetane predmete, drugič dirkali s prijaznimi vaščani in še kaj se bo našlo.

ZAVOJ V LEVO

Velik del igre boste dirkali z zabavno razpoloženimi avtomobili po umazanih progah Radiator Springs, v puščavskih arenah in jemali večne leve zavoje na asfaltu dirk NASCAR.

Nadzor avtomobilov je... svojevrsten, a vseeno dober. Enostavno jih boste zapeljali skozi ovinke, poleg tega pa boste lahko še, kar je najboljše od vsega, skakali in sklanjali streho. Igra je odlično usmerjena na ciljno publiko, zato zmagati dirko ni težavno, vseeno pa ni samoumevno.

Obstaja tudi arkadni način igranja, način za dva igralca, veliko dodatkov, ki jih je potrebno odkleniti... Če k temu dodate še veliko nalog v glavnem načinu igranja, ste končno dobili igro narejeno po licenci, ki ne gleda samo na debelino vaše denarnice. Ne bo vas vrgla na rit, boste pa vsi ljubitelji risanke več kot zadovoljni s tem, kar vam bo igra ponudila. **PCF**

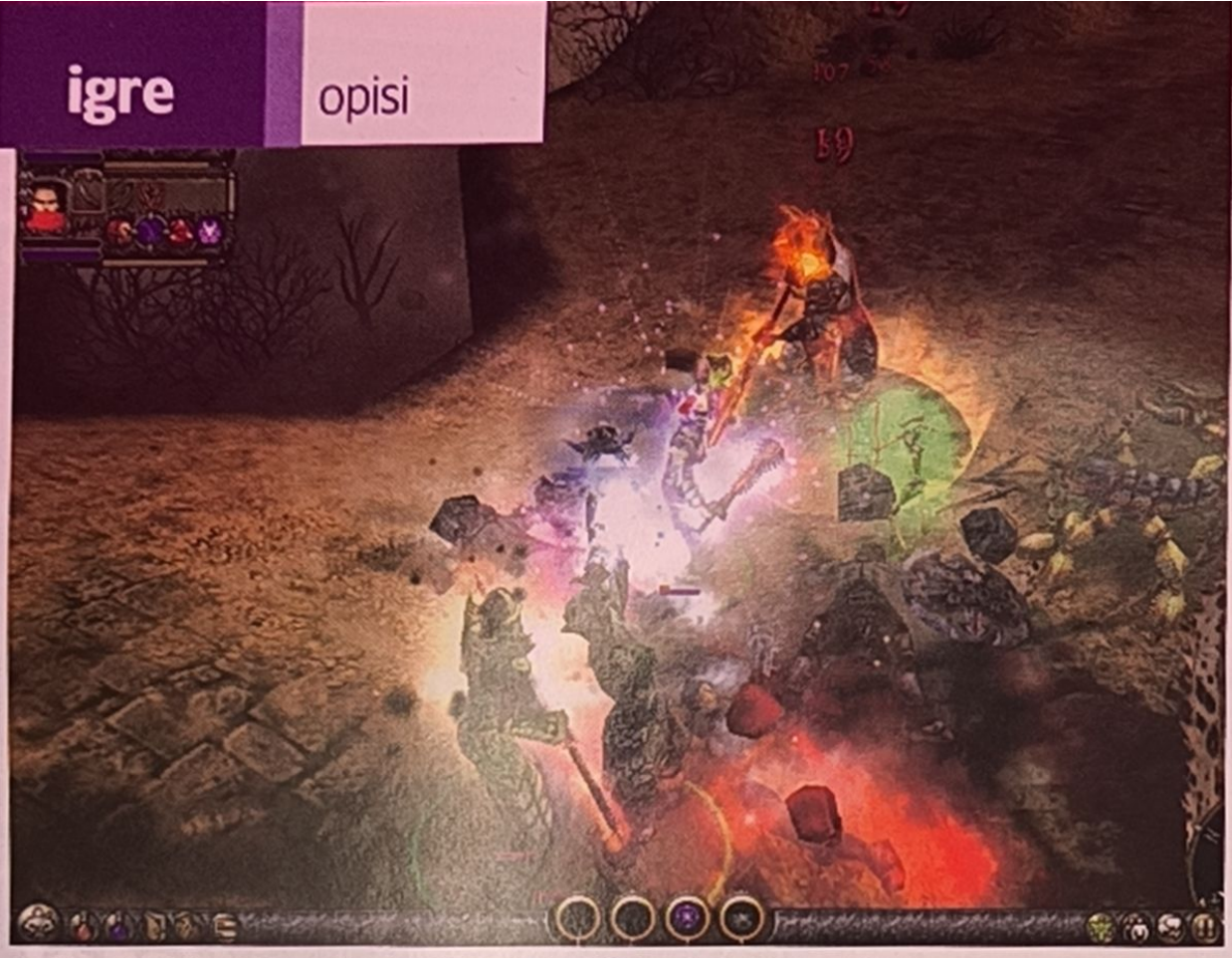
Grafično igra vzbuja mešane občutke.

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

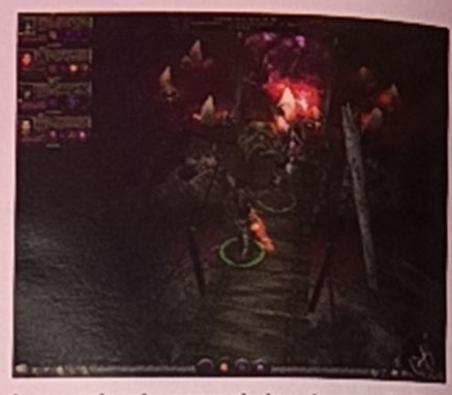
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Nič, razen načina z razdeljenim zaslonom

77% **PCF pravi...** "V bistvu zabavna stvar in ne le standardno polnjenje blagajn."



Druščina se je odločila, da je ta zapleteni problem najbolje rešiti z uporabo brutalnega nasilja.



Igra ostaja tako nepregledna, da vam včasih ne bo najbolj jasno, koga pravzaprav tepete.

NAPAD V NOČI

Dungeon Siege II
Broken World

Skrij tole, hitro! Mama prihaja. In besna bo

Založnik 2K Games **Razvijalec** Gas Powered Games **Na spletu** www.dungeonsiege.com

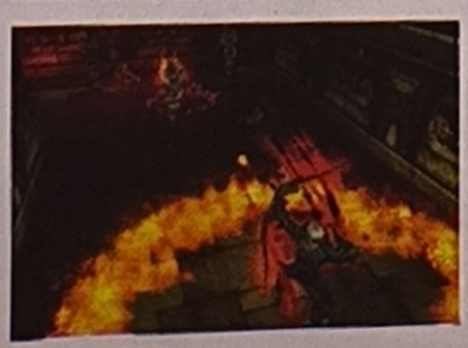
Pred kratkim je, star komaj 57 let, umrl David Gemmel. Sodil je med najbolj plodne pisce domišljijskih zgodb, saj je kot po tekočem traku proizvajal cele skladovnice proze. Od večine pisateljev sodobnih domišljijskih zgodb pa se je po marsičem tudi razlikoval. Medtem ko večina avtorjev piše knjižne serije, ki sledijo usodam istih likov – pri tem so trilogije čisti minimum obsega – je Gemmel rad povezal vse niti v eni sami knjigi. Čeprav se je k svojim priljubljenim likom in svetu rad tudi vračal, pa je imel navado zgodbo zaključiti v zadnji vrstici knjige. Preprosto ni sodil med ljudi, ki delujejo po načelu "nadaljevanje sledi". Zato sumimo, da ne bi imel niti trohice razumevanja ali časa za ta razširitveni dodatek pri nas dokaj popularne epske akcijske igre igranja vlog, *Dungeon Siege II*, razvijalcev Gas Powered Games, ki v svojem bistvu ni nič drugega kot zgolj nadaljevanje že videnega.

OGLEJTE SI ŠE...

>> Titan Quest
THQ
>> Diablo II
Blizzard
>> Dungeon Siege II
Microsoft

Čas za kramo

Končno liki z veščinami različnih razredov...



Razreda Blood Assassin in Fist of Stone sta bolj zanimiva od svojih predhodnikov, hkrati pa tudi bolj nesmiselna. Ker uporabljata veščine različnih razredov, se boste morali izuriti v dveh disciplinah – kar je zabavno, saj vam ne bo treba zmeraj uporabljati istega napada; in nesmiselno, ker boste morali za delitev izkušenjskih točk med veščinami uporabljati magično kramo.

SAGA SE NADALJUJE

Tako se boste na začetku *Dungeon Siege II: Broken World* znašli v četrtem poglavju, ki nadaljuje glavno igro, in se spet podali na lov za povzročiteljem vsega zla. Težava je namreč v tem, da ste pred letom dni v zadnjem spopadu sicer resda premagali zlobnega čarovnika Valdisa, vendar ste pri tem v bistvu uničili tudi nekoč prelep in miren svet kraljestva Aranna. In krivice je treba popraviti. Na začetku se boste morali odločiti, ali boste v igro uvozili svojo staro, že izkušeno druščino iz *Dungeon Siege II*, ali pa boste ustvarili novo, ki bo sestavljena iz likov, ki vam jih ponudi igra. Ti pričnejo svoje življenje na 39. stopnji, zato boste imeli s svojimi uvoženimi liki, ki so med potepanji v *Dungeon Siege II* dosegli precej višje stopnje, verjetno veliko prednost. Toda v tem primeru boste najbrž precej razočarani nad predmeti, ki jih boste našli v igri, saj bodo kot zakleto slabši od tistih, ki jih že imate. Prizorišča dogajanja in pokrajine so podobni osnovni igri, kar velja tudi za številne pošasti. Te imajo sedaj pogosto določene ranljive točke in slabosti, ki bodo pritegnile pozornost tudi največjih strokovnjakov. Nepazljivost in površnost se namreč nikoli ne obrestujeta: če vam bo nekako uspelo spregledati, da si lahko majhna bitja, ki še najbolj sporninjajo na nekakšne puščavske žabe, sproti zacelijo zadane rane, če jih napadete z ognjem, ste krivi sami. Druga težava pa je v tem, da so nekatera sovražno nastrojena bitja, na katere boste naleteli, tako zoprno majhna, da jih boste preprosto prezrli – pogosto boste morali počakati, da jih pričnejo napadati vaši računalniško vodeni zavezniki, da bi sploh vedeli, kje je tarča.

> **"Ker ste VI tako zahtevali, lahko zdaj končno igrate v vlogi škrata"**

Najpomembnejši in najbolj uporabni spremembi, ki ju prinaša dodatek, pa sta dva nova razreda – Blood Assassin, ki kombinira lokostrelstvo in bojne uroke, in The Fists of Stone, ki združuje veščine neposrednega bojevanja in naravno magijo. Sposobnost Blood Assassina, da označi tarče in jih razstreli, ga nedvomno dela bolj primernega za večigralski način, v enoigralskem načinu, ki nenehno zahteva neposredne juriše na sovražnike, pa se njegova uporabnost precej zmanjša. Razred Fists of Stone je neverjetno uporaben, še najbolj pa spominja na paladina, ki lahko povzroča prave pravcate potrese. Hkrati boste imeli na razpolago kopico novih urokov ter dodatna polja za samodejno izvajanje urokov, ki v hitrih in velikokrat nepreglednih spopadih s podivjano množico sovragov pridejo še kako prav. Da ne pozabimo: ker ste VI tako zahtevali, lahko zdaj končno igrate tudi škrata.

Užitek, ki ga ponuja *Dungeon Siege II: Broken World*, je v bistvu zelo podoben tistemu, ki človeka navdaja ob prebiranju standardnih domišljijskih zgodb. Nekaterim ljubiteljem zvrsti je dovolj že samo obračanje strani in ponovno srečanje s starimi znanci, ki se spet znajdejo v znanem svetu sredi bolj ali manj zanimivih pustolovščin. Če ne sodite med takšne ljubitelje, v *Dungeon Siege II: Broken World* ne boste našli ničesar, kar bi vas pritegnilo do te mere, da bi igro igrali dlje časa in morda o njej celo spremenili mnenje. Če pa vam dodatna doza že videnega sploh ne jemlje poguma in volje, si le pogumno opašite meč. **PCF**

Min 1,8GHz, 512MB RAM, 1,4GB prostora na trdem disku, 128MB 3D kartica, *Dungeon Siege II*

Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica, *Dungeon Siege II*

Večigralstvo 1–4

65% **PCF pravi...** "Zgolj razširitev *Dungeon Siege II*, in nič drugega."

Če bi tole bil resnični LEGO, bi bila kantina Mosa Eisleya seveda bolj pisana.

PLASTIČNA PLOŠČADNA IGRA

LEGO Star Wars II
The Original Trilogy

Traveller's Tales se vračajo z veličastno norčavo ploščadno igro, ki temelji na kockah LEGO. Nadenite si črno plastično čelado

Založnik Activision **Razvijalec** Traveller's Tales **Na spletu** www.lucasarts.com/games/LEGOstarwarsii

Lansko leto nas je presenetila uspešnica v obliki *LEGO Star Wars*. Ne le, da smo ob njej prvič začutili kakršnokoli nakolonjenost do precej neumne nedavne trilogije filmov *Star Wars*, temveč smo v njej tudi neizmerno uživali. Zaradi zbadljivega tona – norčevanja iz pompoznosti Lucasovega vesolja – v kombinaciji z nekaterimi zapletenimi, zanimivimi ploščadnimi ugankami se je hitro uvrstila med naše najbolj priljubljene družinske igre vseh časov. Ko bi se le še nanašala na originalno trilogijo.

In zdaj nam je bila uslišana tudi ta želja! Ne le, da so razvijalci pri skupini Traveller's Tales dali našim najljubšim znanstveno-fantastičnim filmom enako LEGO preobleko, temveč so igro tudi korenito izboljšali in dodelali.

Koncept je naravnost slasten: poustvariti je potrebno vse tiste neverjetno znane elemente *Star Wars*, in to zgolj s pomočjo orodij, ki so na razpolago v škatli LEGO. Če boste videli Dartha Vaderja uporabljati komunikacijsko napravo, bo to walkie-talkie na sponko, kot se ga spomnite iz vaše lastne škatle. Če se boste premikali naokoli v AT-ST, bo to AT-ST, narejen iz sestavnih delov LEGO, verjetno z uporabo Sile.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Mario Sunshine**
Nintendo
>> **LEGO Star Wars**
Eidos
>> **Ratchet & Clank**
Sony

VESELO ZIDANJE

Kantina igra vlogo centralnega vozlišča, z igranjem zaporednih poglavij v načinu Story pa boste odklenili dodatne stopnje, ki jih lahko nato ponovno odigrate v načinu Free, ki odpre popolnoma nov svet. V vsakem prizoru sta prisotna vsaj dva lika, računalnik pa pri tem nadzira vse tiste, ki niso pod vašim neposrednim nadzorom. Če imate v bližini prijatelja, lahko ta prevzame vlogo drugega lika, kar vam omogoča, da igrate v tandemu. Na srečo so precej izboljšali tudi precej okorno kamero, tako da lahko na zaslonu zmeraj vidite oba igralca. Pri manevrih z dvema likoma pa so tudi odstranili nadležno potrebo po prestavljanju tovariškega vajenca Sile v želeni položaj.

V načinu Story boste igrali like, ki so relevantni v prikazanih prizorih, ter šli mimo številnih nagrad, ki vam ne bodo na dosegu roke. V načinu Free lahko na novo izumite filmsko zgodovino in dostopate do določenih področij, ki ponujajo prej nedosegljive predmete. Pri tej možnosti ne moremo dovolj poudariti vrednosti, ki jo ima to za ponovno igranje, saj vzpodbuja kleptomanijo tudi pri najbolj moralnih igralcih. Moram... imeti... zlato... kocko! Moraaam!

LSWII je izjemna igra zato, ker ima koncept LEGO v njej posebno mesto: ker je bistven za dinamiko igre, vas prisili, da pričnete hitro razmišljati ne le z možgani, temveč s *kockami LEGO*. Vsi liki (razen droidov) lahko zdaj samodejno gradijo predmete iz delov LEGO, kar pomeni, da je uganko mogoče pogosto rešiti tako, da neko stvar razstrelite na njene sestavne dele, nato pa jo na novo sestavite v nekaj popolnoma drugačnega.

ZABAVA S KOCKAMI

V enem izmed zabavnih prizorov v *Episode IV* boste morali na primer prerazporediti predmete v okolju tako, da bosta R2-D2 in C-3PO lahko odprla predele, ki vsebujejo skladovnice gradnikov LEGO. Na tej točki se zabavi pridruži skrivnostni Ben Kenobi, ki razstreli nekaj predmetov, odbije nekaj strelov s svojim svetlobnim mečem, nato pa prične s pomočjo Sile zlagati kocke. In počasi se razkrije znana oblika – ja, to je AT-ST! Skočite noter, RAZSTRELITE VSE, KAR VAM PRIDE NA POT, zberite 80 skvilijonov nagradnih cekinov, nato pa se odpravite na srečanje z gospodom Harrisonom Fordom in njegovim kosmatim prijateljem.

Težave? Ni jih veliko. Svetlobni meč je rahlo neroden in nekoliko preveč pogosto brez razloga zgreši tarčo, grafika pa je očitno zasnovana za PS2, saj ji ne uspe izkoristiti prednosti PC-ja. Toda skoraj vsi drugi elementi predstavljajo izboljšanje glede na predhodnico. Način Story je bil v originalu morda malce prekratek, tokrat pa traja precej dlje, ponuja bolj raznoliko igro, več vozil in enako humorne vmesne sekvence, ki se med stopnjami ljubko norčujejo iz filmov.

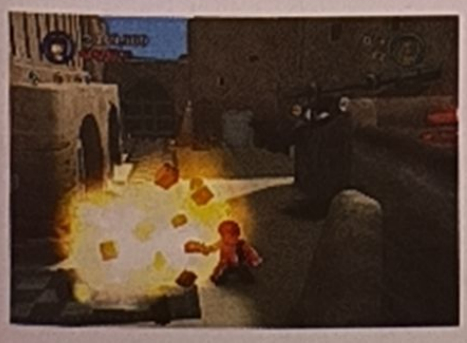
Čakajo vas torej tone čiste zabave, raztopljene v velikanskih sodih in nato oblikovane v smešne kocke. *LSWII* je igra, ki mladih igralcev nikoli ne kaznuje z omejenim številom življenj ali smešno težavnostjo. Pri tem seveda ne doseže statusa ploščadne mojstrovine ali ultimativne igre ugank, temveč je preprosto izredno zabavna. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2,4MHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Kooperativno dva igralca

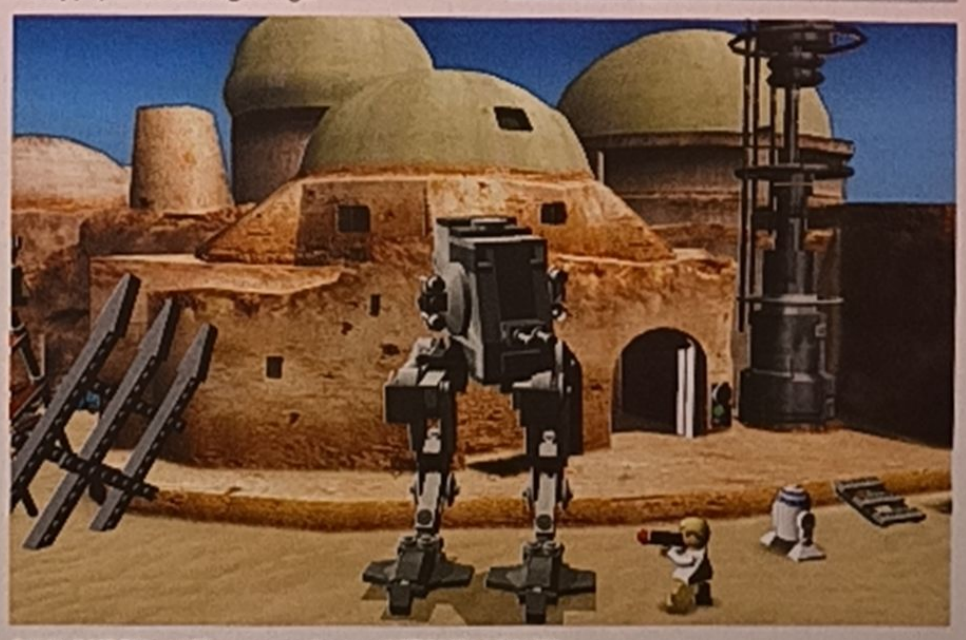
88% **PCF pravi...** "Čudovito zabavna, globoko humorna in najbolj vesela ploščadna igra v zadnjem času."

Razstrelite Sithe

Pravzaprav ne samo Sithov...



Enega izmed največjih užitkov ponuja upritzarjanje eksplozij. Če se neka reč sveti, je najbrž pod vplivom Sile. Če se maje, jo je mogoče sestaviti. In če ne počne ničesar od naštetega, lahko eksplodira v nagradne cekine. Nagrade odklenejo like in dodatke; cekine pa lahko zapravite za še več odbitih možnosti v kantini.



OMG! OMFG! In s klikom ga vozite sami! STOMP! STOMP!

PLIN DO KONCA

GTR2

S hitrostjo obsedeni pedantneži, veselite se! Dirkalna igra, ki ločuje moške od fantov, se vrača...

Založnik Atari **Razvijalec** SimBin **Na spletu** www.gtr-game.com

Kako težko je sploh lahko upravljanje dirkalnika? Vprašanje, ki nenehno odzvanja nekje v ozadju naših možganov, in ne moremo zameriti nikomur, ki ob gledanju Formule 1 na glas pripomni, da dirkači med vožnjo gotovo razmišljajo še o tisoč povsem drugih stvareh. Kar je še huje, sami smo trdno prepričani, da smo enkrat Schumija videli, kako med rutinsko vožnjo na vodilnem mestu skrivaj igra *Tetris* na svojem frajerskem, z LCD-zaslončkom ozaljšanem volanu.

Da, igralci za tipkovnicami PC-jev, so pred izidom *GTR* živeli v prepričanju, da je lahko sleherni izmed nas dirkač, če bi mu le v roke potisnili pravo mrcino. Precej nehvaležna predispozicija v razmišljanju za igro, ki je zahtevala potrpljenje in premišljenost, s čimer je strla nemalo iluzij in, kar je še huje, s svojim zahtevnim fizikalnim pogonom odvrnila kar nekaj potencialnih kupcev.

Toda zdaj se moramo vprašati, zakaj sploh igramo igre. Ali ne gre navsezadnje

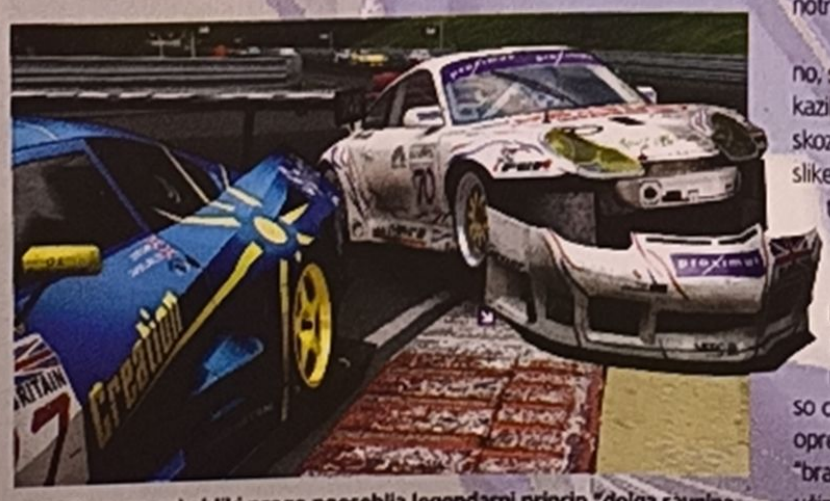
OGLEJTE SI ŠE...

>> GTR
Atari

>> rFactor
ISI

>> TOCA Race Driver 3
Codemasters

"Namesto da bi pogon le napackal nakljućno razporejene statične luže, se proga med samo dirko dejansko postopoma suši"



Enna Pergusa pri obliki proge poosebija legendarni princip "dolga ravnina, ki ji sledi pasje nevaren ovinek."

Res bo bolje, da sploh ne razlagamo. Samo pritisnimo Restart, prav?

Diski na delu

Zaviramo... samo zato, ker resnično moramo!

Če ste kdaj podvomili v količino vključenih podrobnosti v GTR2, si samo oglejte žareče zavorne diske, katerih barva neposredno ponazarja trenutno temperaturo zavor. Premaknite zaviralno razmerje bolj na sprednji konec in zadnji diski bodo sicer še vedno rdeči kot večina obrazov gostov pri Hribarju, a bodo opazni le še v počasnih posnetkih. Odpiramo pokrove v čast taki predanost razvijalcev!

ravno za potovanje, spoznavanje novih svetov in njihovo osvajanje skozi premagovanje ovir, ki nam jih navrže? Če ste *GTR* zagnali v upanju, da ga boste mimogrede obmili, ste bili zagotovo postreženi z zajetno porcijo mečkanja. Pločevine, namreč. Ampak če ste igro modro začeli spoznavati z vključenimi pomagali in počasi pridobivali prefinjeni dirkaški občutek, je bila igra lahko skrajno zadovoljujoča. Veliko vprašanje sedaj je, ali lahko priporočimo izdelek, ki zahteva toliko "vzdržnosti" in vsaj prvotnega brezizhodnega podrejanja njegovim pravilom. Odgovor je vse prej kot očiten, a izvirnemu *GTR* smo po notranjem boju v *PCF* vendarle prisolili 82%.

GTR2 naredi izkušnjo malo manj naporno, saj odpravi skorajda vse grobosti, ki so kazile izvirnik. Dirkanje ni več predstavljeno skozi grafični pogon, ki ustvarja tako prijetne slike kot stare mame v trikojih med jutranjim trimčkanjem – delo je tokrat zaupano zmogljivi matematični kodi, ki je oskrbovala že čudovito *GT Legends*. Tokrat gre za pravo vizualno veselico polno že smešno natančno izrisanih modelov avtomobilov (našli boste kar 144 različic), ki so celo z reklamnimi nalepkami sponzorjev opremljeni do potankosti enako kot njihovi "bratci" v resničnem svetu. Še bolj navdušijo učinki, s katerimi postreže okolje; sploh vremenski model je revolucionarna pridobitev za serijo in celotno zvrst kot tako. Namesto da bi pogon le napackal nakljućno razporejene statične luže, se proga med samo dirko dejansko postopoma suši in opazovali boste, kako so odsevi na predelih, ki so bili že očiščeni, vse manj izraziti. In tako kot pri vsem v *GTR2*, ne gre le za obstransko grafično dobroto, temveč vam bo dirkalnik skozi odzive sporočal natančno to, na kar vas bodo opozarjale vaše oči.

KO SONCE ZAIDE

Cikel dneva in noči ne navduši nič manj. Stisnite 24-urno dirko v enourno izkušnjo, in videli boste, kako se bo sonce spuščalo ter ob zahodu oblake obarvalo nežno rdeče. Vztrajajte še naprej, do poznih nočnih ur, pa boste postali potencialni (in močno preplašeni) kandidat za nenapovedan obisk gozdnatih parkov ob Monzi, ki se prav potuhnjeno skrivajo v kot črnilo temni, no, khm, temi. *GTR2* pri tem še kar priporoča šesto prestavo. Mi svetujemo, da se poprej pobotate s Stvarnikom.

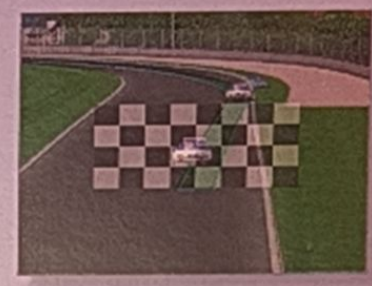
Na srečo in v olajšanje vseh občasnih igralcev se *GTR2* resnično potrudi, da se boste v njegovem bujnem nedrju čim prej počutili kolikor je le mogoče domače. Deloma gredo zasluge za to bolj jasno označenemu in za upravljanje lažjemu meniju za nastavljanje "realizma", ki vam dopušča, da izbirate med tremi vnaprej pripravljenimi načini ali pa se poigrate z vsakim vozniškim pomagalom posebej. Potisnite drsnike za preprečevanje zdrsov in blokiranja zavor visoko ter omogočite mehanizem za samodejno stabilizacijo nadzora in naokoli boste divjali brez večjih pretresov. Če se boste celo ob tem lomili, se

Avtošola PCF

Doda nov pomen pojmu "ostro zavij".

1 To je ena izmed novih prehitevalnih lekcij v avtošoli *GTR2*. Na žalost smo v ovinek vstopili pod rahlo ostrejšim kotom kot priporoča zdravstveni priročnik. No ja, kljub temu vse še ni izgubljeno.

2 Popustite plin in začnite z občutkom drseti, da boste prenesli hitrost v ovinek. Vztrajajte dokler se zadnji konec ne poravna, nakar ponovno pogumno pritisnite na plin in se poravnajte. Lahko, ko obvladaš.



3 Hura! Uspelo vam je, da se niste ločili od svojih notranjih organov. Zdaj pa čim hitreje pobegnite in pri izhodu zgrabite svoj certifikat. Pravkar ste prestali *PCFormatov* test nevarne vožnje po kriterijih bratov Hazzard.

lahko poslužite še pomoči pri zavijanju in zaviranju, v tej točki pa avtomobil vozi že napol sam in ne bi smel niti za vse medicinske čudeže z dvema levima rokama več predstavljati prave težave. Kakršnekoli (ne)sposobnosti posedujete, bi tukaj morala obstajati nastavitev, ki vam bo odgovarjala. Sicer pa ste lahko prepričani, da vaše spretnosti ne bodo prav dolgo obstale na isti točki...

Igra je namreč najboljši inštruktor vožnje na svetu. *GTR2* tako vključuje vsestransko, predvsem pa skrajno razumljivo šolo vožnje s 142 različnimi izzivi, s katerimi vas bo poučila, kdaj tistim 500 konjem ponuditi korenček in kdaj jih brzdati, da jo ne odkopitljajo po svoje (v armiran beton). Kot lahko razberete iz okvirčka "Avtošola *PCF*", obstaja po zaslugi neverjetnega poškodbenega modela en način več, da popolnoma razsujete svoj katalizator, kot je imela Šehezerada na zalogi zgodb, a večinoma gre za "know-how" lekcije iz sveta dirkanja, ki že same po sebi ponujajo vabljive nagrade za marljivost. Ti svojevrstni testi nikakor niso obvezni, a ob zaključku odklenejo nekaj izmišljenih prvenstev ter s tem tudi novih stez. Šolski način je hkrati nekakšen lokalni vodič po manj znanih svetovnih lokacijah na koledarju (Zuhai, kdorkoli?), saj za vsako progo obstajajo posebne učne ure in izzivi.

BREZ USMILJENJA!

A nikar si ne ustvarite napačne slike – če želite hitro, taktično, neodpustljivo in nevarno dirkanje, lahko *GTR2* postreže z vsem naštetim. V velikih porcijah! Poženite igro v simulacijskem načinu in vsi s prirojeno težko nogo se bodo zbirali ob peščenih zaplatah ter z bolečim podrsavanjem ob ogradah ustvarjali resnično "pleh muziko". Fizikalni pogon v prenovljeni obliki prav tako ponudi nekaj novih prijemov, skladnih z realizmom. Najbolj opazno je gotovo, da prekrmarjenje ni več nujno povezano s takojšnjo smrtjo – nekajkrat nam je, pa čeprav z muko in anti-idealno linijo, uspelo rešiti avto, katerega zadnji konec je hotel prehiteti prednjega. Sčasoma boste dobili natančen občutek, kako se kakšen dirkalnik obnaša na različnih površinah in pri različnih hitrostih, kar pomeni, da bodo neželeni izleti posledica prevelikega pritiskanja in ne sumljivih izračunov fizikalnega pogona. Občutek hitrosti in umetna inteligenca, ki je vedno pripravljena na branjenje svojega in napadanje vašega položaja, sta vzorna in prerivanje skozi krdelo skorajda 30 tekmecev ob nenehno spreminjajočem se rohnenju različnih motorjev (zvočna podlaga je brezhibna), ki poganjajo lepotce, je skrajno razveseljivo dirkalno doživetje.

GTR2 je torej napeta, bogata in z izzivi naphana igra, ki pa od vas zahteva več truda in strpnega učenja na napakah, kot vsi naslovi *Burnout* tega sveta skupaj. Kljub dodanim številnim učnim lekcijam, se bodo najbolj bojazljivi novinci v zvrsti še vedno pustili preplašiti, a z nekaj dela in s pomočjo številnih prilagodljivih voznih pomagal bi morala velika večina igro vzljubiti in jo prepoznati za biser, kar v resnici tudi je. V uredništvu *PCF* se je že večkrat razvila vročična debata, ali si bo sploh kdaj kakšna dirkalna simulacija prislužila oceno prek 90%. *GTR2* je prišel, dvomljivci so utihnili. Nihče si ji ne upa odrekati tega zaslуženega rezultata. **PCF**

Min 1,3GHz, 512MB RAM, 64MB grafična kartica

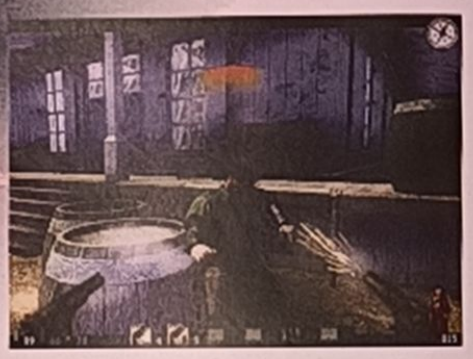
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB grafična kartica

Večigralstvo LAN/internet do 28 igralcev

91 % **PCF pravi...** "*GTR2* vas popelje tako blizu prave zadeve, da boste vonjali ožgane gume."

Gillet Vertigo, brzkone edini belgijski dirkalnik, za katerega smo kdaj slišali, je eden bolj neokusnih modelov v igri.

Če ste še tako razhudeni, nedolžnih ne gre kar tako vsepovprek pobijati.



John Woo bi se ob teh počasnih posnetkih zjokal od sreče.

Dvoboji razočarajo, kar je v nasprotju z drugače odlično kavbojščino.

PESKOVNIK VSEMOGOČNEGA

Call of Juarez

Že mogoče, da gre za zbirko klišejev z Divjega Zahoda, a tole zna biti končno tisto, kar bo iz groba dvignilo samega Džona Vejna

Založnik Ascaron **Razvijalec** Techland **Na spletu** www.callofjuarez.com

Z vesterni je križ, kljub temu, da ima zvrst v rokah vse karte (vključno z asi v rokavu), potrebne za uspeh in ki bi si jih nadebudni razvijalci iger lahko zgolj želeli. Tu je ogromno obetavne akcije, trdni temelji ozadja, Indijanci, frače v težavah, lokalni veljaki, ki vzamejo zakon v svoje roke, maščevalni posamezniki in niti nadnaravnega ne manjka v podobnih igrah. Vemo, kaj vas zanima: so razvijalci pri Techlandu ustvarili pravo pravcato kavbojščino tipa *Wyat Earp razturi Wild Wild West* ali le mlačno oboroženo različico, khe, rahlo poženščenega *Brokeback Mountain*? Berite dalje.

E, GRINGO...

Igro boste pričeli kot mladi Billy Candle, skoraj mlečnozobi lovec na zaklade, ki po uvodnih peripetijah v domačem mestu najde mrtvo mater in njenega moža. Začetne stopnje so karseda linearne in zaletavanja ter zatikanja ob razne ograde bo kar veliko. Bo pa zato precej bolje, ko bodo stvari postale bolj shizofrenične, saj se boste kmalu znašli v škornjih lokalnega župnika, osivele kanalje s precej temačno in s smodnikom posuto preteklostjo, Reverend Raya. Ni naključje, da je ta božji mož brat Billyevega očima in ko vidi mulca, kako jo popiha stran od mrtvih v stra-

hu, da bi ga obsodili za pokol, se odloči, da bo s pomočjo Vsemogočnega poiskal paglavca ter mu sodil sam, preden bi smrkavec uspel v pozni starosti stopiti pred božje obličje. Model je hud, s svojima "prinašalcema miru" pa bo skozi celotno zgodbo sejal grozo tudi s prebiranjem verzov iz Biblije. Kakorkoli že, pravi oddih, glede na Billiyevo plazenje po sencah, izogibanje spopadom in bingljanje z biča nad prepadi. Nekako... domače. Stari brbljavec pa med drugim ni pozabil svojih revolveraških korenin in pri tem vam bo še najbolj prav prišla njegova lastnost "hitrega potega", kjer vam bo omogočeno, da naenkrat upravljate z levo in desno pištolo hkrati, in sicer prek levega in desnega gumba na miški. Ko se bosta oba merka spet srečala, pa se boste vrnili spet v normalen način iztrebljanja nepridipravov. Sistem je demonsko preprost, edina težava pa je v tem, da se boste ravno v trenutku, ko se boste privadili dobre akcije, morali spet vrniti v kožo Billya in obnoviti šolo znanosti plazenja. Grrr. Tako bo šlo skozi vso igro, saj se zgodbi obeh glavnih akterjev prepletata.

POKESAJTE SE

A nič zato, saj boste nagrajeni z dobro štorijo in izdatno dozo akcije, ko se bo igra prevesila v drugi polčas. K temu pa bodo jasno tudi pripomogli posebni učinki in zvočna podlaga, ki resnično pričara pravo mrakobno in akcijsko vzdušje. Tisti s slabšimi sistemi morate biti pripravljeni tudi na skovikanje starih namiznih "kišt", saj je tale igra grafično spodobno zahtevna. Kar pa ne pomeni, da se ne občuti ali da ni lepa pri nižjih nastavitvah, le škoda je, da ne bi mogli uživati v njej, kot se šika. Posebnih učinkov je več kot dovolj, posebej pa navduši tisti, kjer pri osredotočenju na strel vsa ostala okolica, razen stvari, kamor ste usmerili pogled, postane rahlo zamegljena. Samodejna reakcija očesa, baje, a zdaj imate to tudi v igri.

Po rahlo obotavljajočem štartu *Call of Juarez* hitro skoči v sedlo, zagalopira proti koncu in pri tem le redko popusti pri tempu. In nekje vmes se vam bosta oba lika priljubila ravno dovolj, da si boste z njima čimprej zaželeli nadaljevati zgodbo spet v naslednjem poglavju.

Techlandu je torej uspelo: igra, kljub majhnim težavam s teksturami, predstavlja pogumno, kinematično in interaktivno izkušnjo, kot je na računalniških ekranih še ni bilo. Ostaja zvesta koreninam in pustolovščina vas bo dobesedno prisilila v to, da jo boste odigrali do poslednjega koraka. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

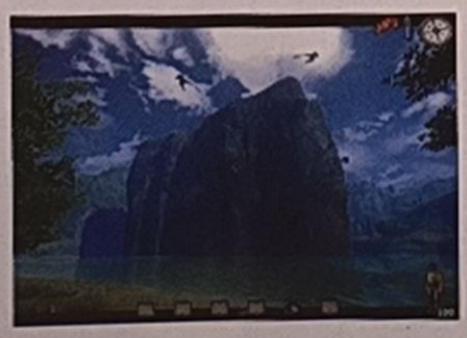
>> **Gun**
Activision

>> **Thief**
Eidos

>> **Outlaw Josey Wales**
Film s Clintom E.

Kopica pozerjev

Ta vas je dovolj velika za vsakega med nami



Večigralska različica se bohoti z oživljenimi legendarnimi lokacijami revolveraških spopadov, ko sta stopnji High Noon in OK Corral. Poleg klasičnega načina deathmatch pa se lahko mimogrede zamotite še ob ropanju bank in naskakovanju železnih konjev - vlakov. V igro je zapakiran celo dostojen urejevalnik stopenj.

Min 2,2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 3GHz, 1GB RAM, 512MB 3D kartica

Večigralstvo Do 16 izobčencev na LAN-u ali internetu

81 % **PCF pravi...** "Odličen vestern, z vso brezzobo druščino, ki seveda spada zraven."

Naprej v preteklost

IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

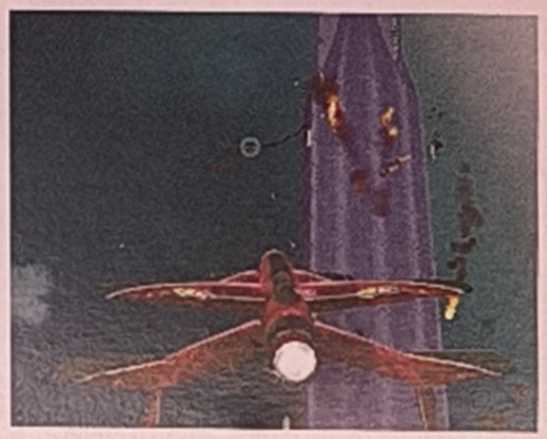
Crimson Skies

Piratsvo in pošten boj nekje visoko v zraku...

Ko smo se naslajali nad najnovejšo Saitekovo igračo namenjeno letenju po navideznih svetovih se nam je (vsaj Mrazu) prav stožilo po starih dobrih "džojstikih". Kljub uporabnosti omenjenega Cyborga Evo Pro namreč ni trajalo dolgo, da smo se spomnili, da je še pred kratkim vsako gospodinjstvo pravzaprav moralo posedovati takšno ali drugačno palico užitka, zdaj pa je zahvaljujoč poplavi novih igralnih pripomočkov med našimi tipkovnicami in robom mize zazijala praznina... smrk... tudi v naših srcih.

S to mislijo v leščerbah smo pobrisali prah z dobrega starega Microsoft Sidewinderja in ga primerjali z modernim Saitekovim čudom, kjer kar mrgoli možnosti klikanja. Zato smo potrebovali simulacijo, kjer ne bo šlo za nič drugega kot zgolj ropotanje z strojnicami in udejstvovanje v drznih zračnih avanturah. Nedvomno je igra *Crimson Skies* kot ustvarjena za podobne dogodivščine, najdete pa jo lahko v kateri izmed prodajaln z rabljenimi igrami. Cena tega starčka ne bi smela presegati dobrega jurja, še vedno pa je vreden svoje cene.

Ni bilo dolgo in že smo si pošiljali .50 kalibrski svinec v železje in se izogibali velikim avionom, ki so motili posamezne spopade asov. Cyborg se je obnesel dobro, a Sidewinder nas je vseeno opomnil na to, da je Microsoft storil za prebivalstvo tega planeta tudi kaj dobrega.



Arrr! Spustite lopute in prisilite zapornike, da se sprehodijo po krilu. E, sej nima veze...

LogiNoki LCD miš

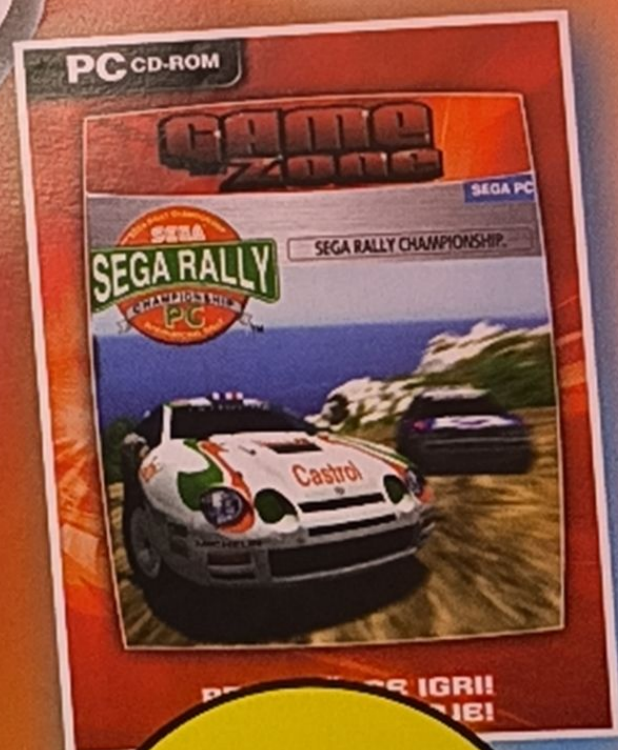
Vaše ultra sposobno plastično orodje v kombinaciji s starim mobilnikom

Pametnjakoviči z naslova MetkuMods (**metku.net**) so spedenali prav lično, funkcionalno modifikacijo miška/LCD, kjer so v eno združili Logitechovega prvaka G5 Laser in ekranček LCD s starega mobilnega telefona Nokia. Ker se zanjo grebejo vsi člani našega uredništva je pravzaprav bogokletno to zadevo uničiti, samo za to, da bi videli, kako je sestavljena. Pa vseeno, kapo dol, gre za eno izmed najnatančnejših izdelav podobnega stvora, kar smo jih videli. Ekran je tako sposoben prikazovanja trenutnega stanja v igri, posnetkov, spletnih strani in celo videa. S temle ne bi ravno gledali lige prvakov, med igranjem *Call of Juarez*, saj bi število sličic na sekundo verjetno padlo na 1! Smo omenili, da stvar izgleda resda uporabe in nabave vredno?

Podobe tegale glodalca ne bi pripisali navadnemu hekerskemu združenju.

Računalniške igre

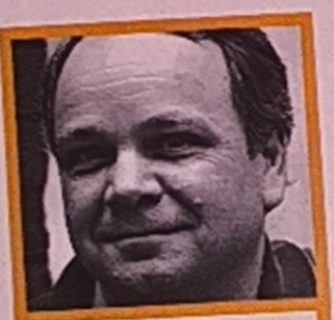
SAMO 1.990 SIT 8,30€



SAMO 1.990 SIT 8,30€

V vseh trafikah in bolje založenih računalniših trgovinah!

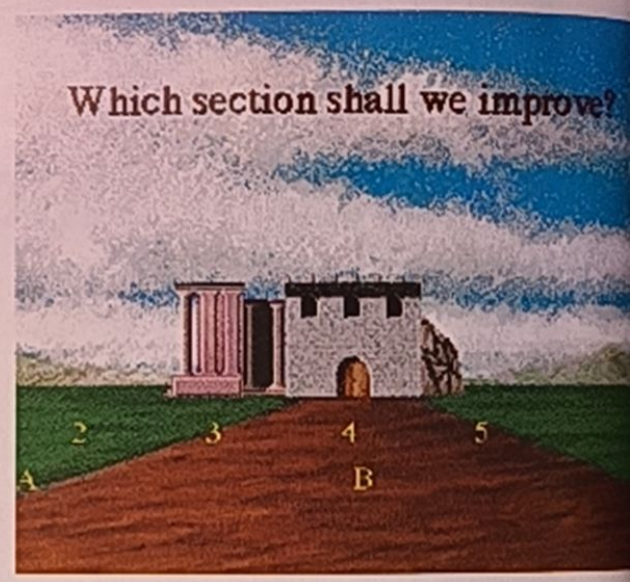
Poglednazaj



KARTOTEKA
Veliki šef

Osebek Sid Meier
Naziv Razvijalec
Razvijalec Firaxis

Postopno osvajanje celin je zakon.



Oh, agonija izbire: kateri del palače naj nam podaniki olepšajo... in v kakšnem slogu?

Civilization

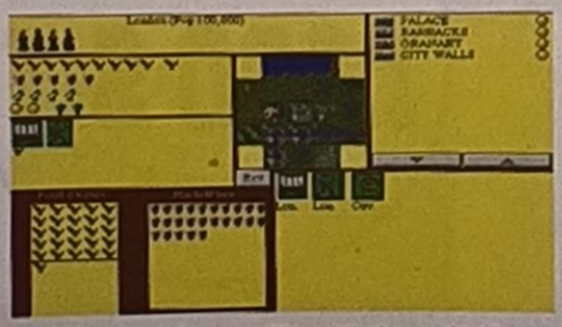
Za vas smo ugotovili, kakšen je bil svet pred začetkom civilizacije in kako je le-ta nastala...

Komurkoli, ki ni bil zraven ob njenem izidu, je težko razložiti, kako veliko prelomnico je igra *Civilization* pravzaprav predstavljala. Bila je kombinacija igre božanstva in strategije, ko sta se obe zvrsti šele začeli pojavljati v možganih razvijalcev in njen uspeh je spremenil status PC-ja kot igričarske naprave.

Brž kone je najboljši pokazatelj kvalitete *Civilization*, da so njena nadaljevanja in kloni še vedno v produkciji in se redno uvrščajo na najvišja mesta današnjih lestvic prodajanosti. Na podlagi serije je bila izdelana celo namizna igra. Česar pa se ljudje večinoma ne zavedajo je, da je angleški oblikovalec namiznih iger, Francis Tresham, izdal precej podobno inamizno gro imenovano *Civilization* nekaj let pred mojstrovino Sid Meierja, toda Meier hitro utiša cinike.

KOLONIZIRAJ TU, SEDAJ!

"Njegove igre so bile navdih na precej nenavaden način. Sam nisem dejansko igral namizne različice *Civilization* preden smo zasnovali naš *Civilization*. Igrali smo *1828*, angleško namizno igro; Bruce Shelley je naredil ameriško verzijo in ta je bila del navdiha za



Pogled na mesto je v novejših različicah precej lepši.

Railroad Tycoon. Precej idej iz *RT* se je nato preselilo v izvirno *Civilization* računalniško igro. Imeti veliko mapo in na njej ustvarjati. Imeti ekonomijo in skladno delovanje različnih sistemov. S *Civilization* smo torej pomislili 'Imeli bomo mesta! In imeli bomo vojsko! In politiko! In ekonomijo! Vse to bomo vrgli noter'."

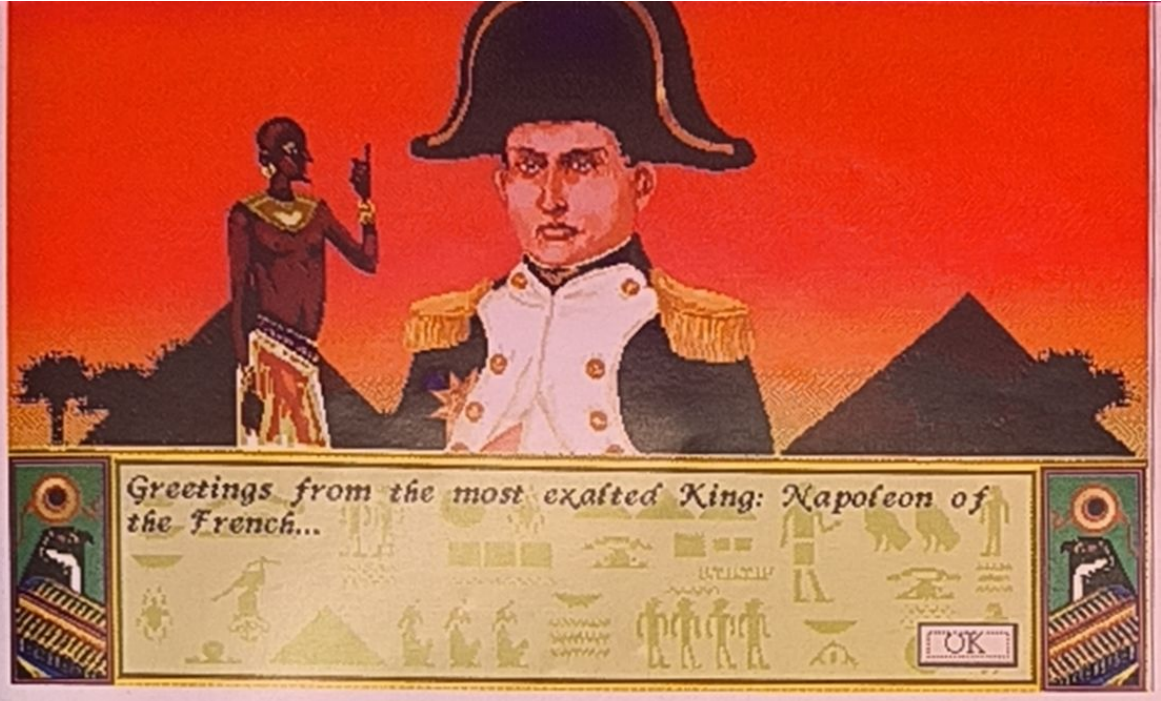
Raztezanje inovacij iz *Railroad Tycoon* je nekoliko nenavaden temelj, toda to projekta ne naredi nič manj ambicioznega. "*SimCity* je nekako začela zvrst tako imenovanih božanskih iger, se mi zdi. Toda ideje na katerih smo delali v *RT* so v nas zbudile občutek, da lahko naredimo igro še večjo od *SimCity*, nekakšen celoten svet, razumete?" Pogumne besede, a Meier razloži, da je razvoj potekal gladko. "Edini pravi problem, oziroma spodrsljaj, je bil, da bi povsem na začetku skorajda povsem zgrešili pravi koncept, saj je bil prvotni prototip realnočasovna igra, kjer si ustvarjal namenske cone, to pa je pomenilo veliko gledanja in malo dejanskega udejstvovanja. Nato smo dobili briljantno idejo o stvaritvi potezne igre, kjer si dajal zelo konkretne ukaze in si nekega tipa lahko premaknil na določeno točko ter mu naročil naj ti tam zgradi mesto. Dobil si občutek, da si popolnoma povezan z igro in povezan si bil ravno prek vseh teh odločitev."

Težko si je predstavljati, da so se v strukturi takšnega temeljnega kamna PC igričarstva dogajale tako radikalne spremembe in ne moreš si kaj, da se ne bi vprašal, kako bi se stvari lahko razvile po drugi poti in kakšen vpliv na prihodnost industrije bi to imelo. Meier nadaljuje: "Dejansko sem imel idejo, da bi se vse vrtelo okoli vzpona in padca izbrane civilizacije. Razmišljal sem, da bi bilo najbolj razburljivo, če bi se pobral iz navidez že brezizhodne situacije in si na koncu priboril sladko zmago." In zakaj ta zamisel na koncu ni našla mesta v končnem produktu? "Dognali smo, da so vsi prenehali igrati, ko se je začela pot navzdol. Raje so vse skupaj začeli še enkrat od začetka. Tako smo končali bolj s stilom marša od začetka do konca, z le manjšimi vzponi in padci, praktično nikoli pa nisi prišel do situacije v kateri bi ostal brez pravega upanja v boljši jutri. Igra, kjer bi dobil občutek, da si se vrnil od mrtvih in zabeležil veliko končno zmago, tako doslej še ni bila narejena. Še vedno sem mnenja, da bi bilo to resnično zadovoljujoče, a ker imamo dandanes vse prisotno shranjevanje in nalaganje položaja, bi si verjetno vsi raje porekli 'Ah, k vragu – raje bom začel še enkrat od prejšnje točke'."

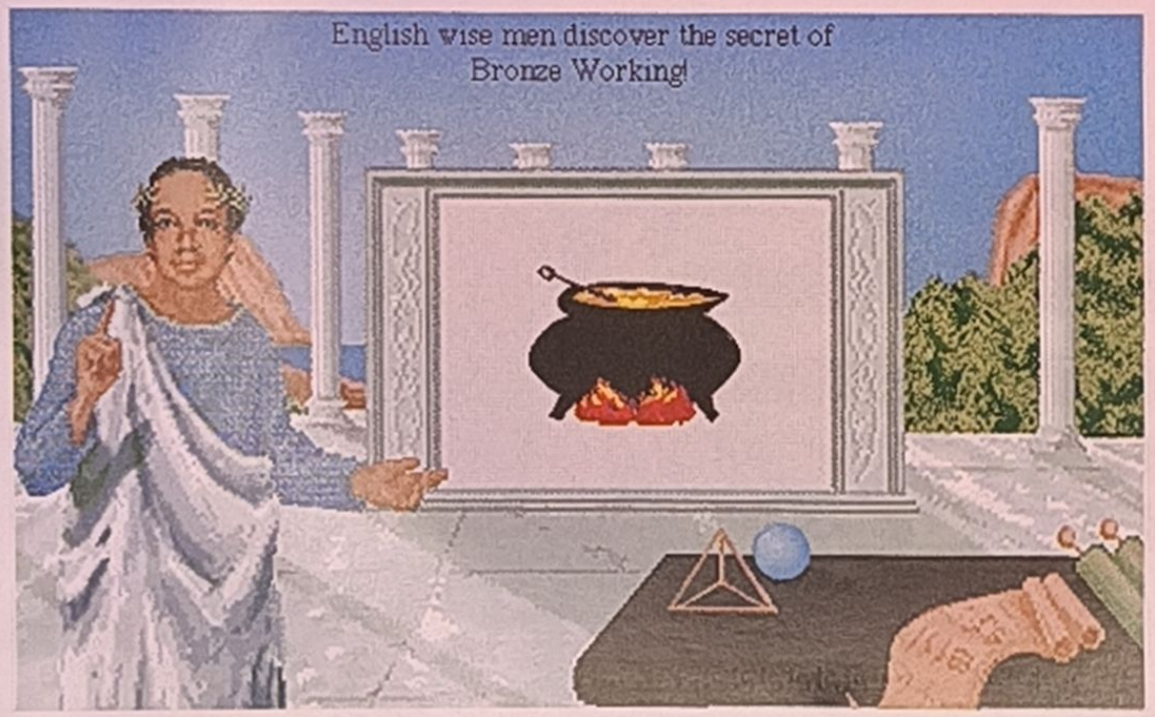
OSVAJANJE NOVIH PODROČIJ

Ker niso imeli osnove, na kateri bi lahko začeli graditi, je bilo ravno prebiranje tovrstnih različnih idej tisto, kar je Meierja in njegovo ekipo prignalo do spoznanja kaj najbolje deluje. "Kar je naredilo igro resnično primerno za večkratno igranje, je bilo dejstvo, kako si lahko do končnega uspeha prišel po povsem različnih poteh, recimo ekonomski ali vojaški, ter kako so vsi ti vključeni sistemi delovali z naključno izdelanimi mapami," poda svoje videnje Meier. "Enostavno se je vsaka igra zdela samosvoja in če si se odpravil znova igrati od začetka, si vedel, da te čaka povsem nova izkušnja. To je bila inspiracija, da si igro sploh igral. Želja, da prebereš zadnjo stran v knjigi." A vendar vse do igrinega izida nihče ni bil trdno prepričan kako bo sprejeta. "Menim, da smo se zavedali, da je zabavna, a vedeti morate, da v tistih časih strategije sploh še niso obstajale. Bile so vojaške igre z ukazi in veliko faktorji, ki so bile resnično zapletene. Ko smo na svet privlekli nekaj takega, nismo vedeli kaj pričakovati. Verjeli smo, da imamo dobro igro, ki se bo solidno odrezala, a ni bila znotraj zakoličenih meja popularnih zvrsti. Tako, da je bila zadeva vse prej kot zagotovljena uspešnica."

Poenostavljanje poprej nepriljubljenih zvrsti je nekaj, kar se je za Meierja nasploh dobro obneslo. "Mislim, da smo celo s *Pirates!* skušali narediti RPG, ki



Se je k vam priselil despotski vojaški genij? Poženite produkcijo vojaških enot in začnete vaditi "diplomacijo".



Lepota *Civ* je bilo dejstvo, da je bil igralec redno nagrajen z manjšimi odkritji in novimi tehnologijami.

se ni bi vrtela okoli raziskovanja slehernega objekta v sobi in ustvarjanja prave vede iz življenjskih točk ter stotin kombinacij urokov. Trudili smo se, da bi dognali kaj je najbolj zabavno, kaj je bistvo izbrane teme in nato smo iz tega stisnili najboljše kar smo lahko. Ko pride beseda do *Civilization* pa mislim, da je sploh očitno, da se moraš zateči k poenostavljanju, se vam ne zdi?"

Meier se zasmeji. "To je bolj ali manj dejstvo, ko si izbereš tako široko tematiko. Zato smo vse skupaj poskušali skrčiti na najbolj pomembne odločitve."

Toda kot pravijo, je vedno dovolj prostora za izboljšave in Meier je očitno kar zadovoljen, da lahko nadaljuje z delom na seriji. Tega se loteva skrajno previdno, saj ves čas pazi, da se izogibajo nepotrebnemu zapletanju. Preko poenostavitve obstoječih sistemov v *Civ 4*, smo lahko dodali nove elemente kot sta vera in viri. Igre nikakor ne skušamo klestiti. Kar je konstantno, je, koliko stvari lahko igralec absorbira. Toda igro lahko naredimo zanimivo na nove načine." In to se zdi, da je bistvo Meierjeve razvijalske sposobnosti – ne samo predanost odkrivanju novih načinov za ustvarjanje zanimivih iger, temveč tudi znanje za njihovo dokončno vključitev.

"Imeli bomo mesta, vojsko, politiko, ekonomijo - vse to bomo navrgli noter"

"Namizno igro *Civilization* sem preizkusil, ko smo bili že globoko v razvoju in vesel sem, da je nisem že prej. Imela je veliko stvari, ki so dobro delovale na mizi z več igralci. Ampak mi smo se lahko bolj osredotočili na izkušnjo 'Ti si kralj. Dobro je biti kralj.' zaradi katere so po moje ljudje uživali v naši igri." In zahvaljujoč temu, vemo tako mi, kot *Civilization*, da je resnično dobro biti kralj. **PCF**

Sidove zgodbe o uspehu

Skrivnosti oblikovanja popularnih iger

***Civilization, Pirates!* in njegove železnice imajo poleg dejstva, da so najbolj priljubljene igre Sida Meierja, skupen še en imenovalec - močan, a nezapleten osnovni koncept, ob katerem lahko uživa velika večina ljudi.**

"Njihove tematike so tako bogate in polne možnosti, da so bile najtežje odločitve, kaj pravzaprav sploh izpustiti in vedno je bilo zanimivo, ko smo preizkušali različne pristope" pravi Meier. "Pri *Civ* smo se morali odločiti kateri so najpomembnejši in najbolj zabavni elementi. Bilo je nekako tako, kot bi prebrali celotno zgodovino, jo obrali do kosti in potem določili njene najbolj ključne sestavine, ne da bi bilo to preveč zapleteno."

Dnevnik razvijalca

Diego Santori iz SimBin pogumno stopi v bran pogosto klevetanih simulacij

Beseda "simulacija" sproža razkole v igrićarskem svetu in napetost je pogosto posledica tega, kako igralci in razvijalci razumejo uporabo termina v povezavi z njihovo igro. Ali si resnično lahko oboževalec simulacijskih iger, če jih igraš z vsemi vključenimi pomagali? Večina najbolj zadrtih ljubiteljev "simulatorjev" bi rekla da ne.

No resnica je, da vsekakor lahko si. Pravzaprav mislim, da je ravno ta najnižji klin na lestvi tisti, zaradi katerega smo razvili svoje navdušenje nad dirkaškimi igrami, simulatorji letenja in podobnim. Samo malce smo pozabili na to in sedaj skušamo prisiliti ostale igralce, da bi kar čim hitreje bili tako "hardcore" kot mislimo, da smo mi sami. Kar razvijalci vse preradi spregledajo, je dejstvo, da v primeru, ko nismo obzirni do novih igralcev, tudi tistih, ki igrajo simulacije z vključenimi vsemi pomagali, tvegamo, da se bo rast celotne zvrsti zavrla.

Običajna napaka je, da ob besedi "simulacija" takoj pomislimo, da to pomeni isto kot "težko". Vendar pa obstaja tudi druga plat zgodbe, saj se mi zdi, da smo pri SimBin prek *GTR* dognali, da imajo "simulacijski" dirkači radi, da so stvari težke kot se le da, saj se le tako pojavi povsem jasna ločnica kdo igro resnično obvlada in kdo ne. Vsaka simulacijska igra ponuja čisto poseben nivo zadovoljstva za tiste, ki so jo sposobni v celoti ukrotiti in obvladati vse njene elemente.

Verjamem, da bi se morali razvijalci truditi, da bi bile njihove simulacije dirkanja kar se le da intuitivne in logične, namesto samo nadpovprečno težavne. Tako bi se meja med dobrimi in resnično odličnimi izoblikovala glede na čase krogov, namesto na čas, ki ga porabijo, da dobijo bitko z neprimernim nadzornim sistemom. Tako bi igra ostala dostopna za vse z ljubiteljsko žilico za dirkanje in konec koncev bi to pomenilo, da bi bilo vaše vodilno mesto na lestvici potrdilo, da ste najboljši med nekaj deset tisočimi igralci in ne le nekaj sto "hardcore" fanatiki.

Še naprej bodo, in to je prav, tako igralci, ki bodo naše igre igrali s tipkovnico kot tisti, ki si z veseljem omislijo volan za nekaj deset tisočakov. Kar bi jih moralo povezovati, je navdušenje nad dirkanjem in pripravljenost, da to delijo z ostalimi.

Popolna simulacija je lahka in intuitivna za priučitev, toda težka in hkrati nagrajujoča (tudi na dolgi rok) za mojstre. Upam, da se vidimo na virtualnih dirkalnih stezah sveta.

Diego Santori je razvijalec pri SimBin, avtorjih ta mesec opisanega *GTR2*. **www.simbin.com**

KONAMI

PES6

PRO EVOLUTION SOCCER

DOŽIVI GA

OKTOBER 2006

3+

www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE.

PlayStation.2 PSP PC DVD ROM NINTENDO DS.

PES6 PRO EVOLUTION SOCCER

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. © 2006 KONAMI.

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 76 Pospešite delovanje Viste Beta

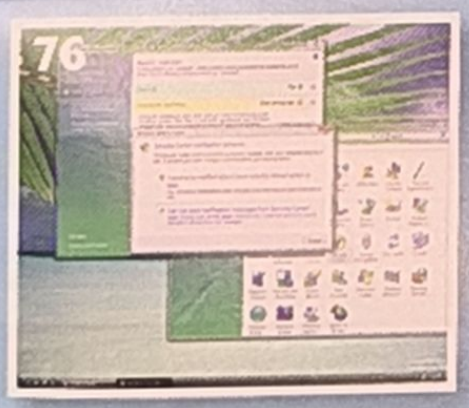
str. 78 Sestavite svoj fotoalbum s FlipAlbum

str. 79 Glejte video datoteke v boljši kvaliteti

str. 80 Zgradite svoj otok za Oblivion

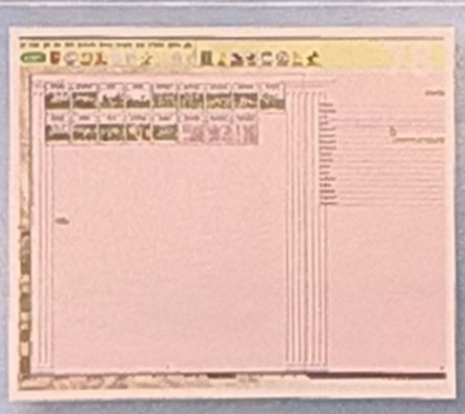
str. 82 Vrhunci razvoja: 3D kino

str. 84 Tehnična pomoč za izgubljene



» Hitrejša Vista

Čeprav je do uradnega izida Microsoftovega novega operacijskega sistema še daleč, si je marsikdo že namestil beta različico Viste. Preberite, kako lahko pospešite delovanje tega sistema.

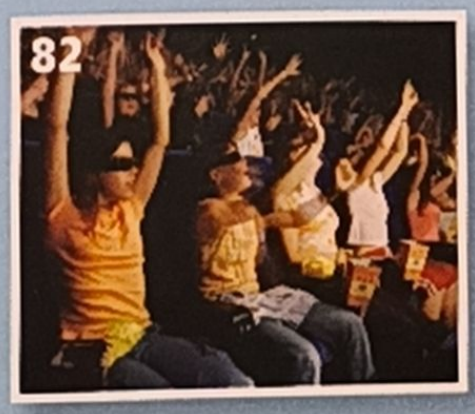


» Pravi fotoalbum

Brskati po fotografijah z *Explorerjem* je dokaj duhamorno opravilo. Organizirajte si najljubše fotografije v digitalni fotoalbum, v katerem lahko obračate strani, ga zapišite na CD in pokažite prijateljem.

» Zgradite svoj otok

Brez dvoma je *Oblivion* ena najbolj markantnih iger zadnjega časa in njena priljubljenost zaradi vedno novih kreacij domačih ustvarjalcev samo še narašča. Prispevajte tudi vi svoje ideje. Začnite z otokom.



» Vrhunci razvoja

Zakaj bi plačevali vstopnico za kino, če imate doma televizor z velikansko diagonalo zaslona in si lahko nove filme ogledate s pomočjo najnovejšega predvajalnika DVD? Zaradi tretje dimenzije...

Pospešite vašo Visto Beta

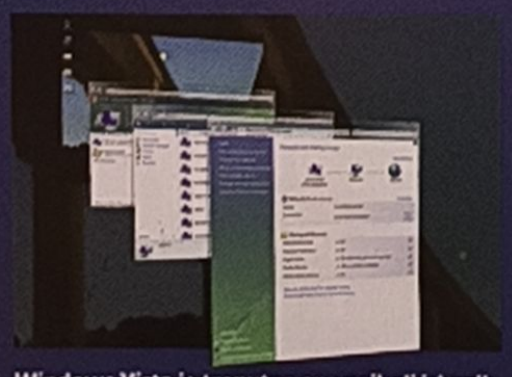
VISTA

Sprašujemo se, zakaj so celo tisti, ki sovražijo Microsoft, sneli in preizkusili Windows Vista...

Ko je postala dostopna javnosti na začetku julija, je postala Windows Vista ena najbolj iskanih stvari na internetu. Ljudje so morali cele ure čakati na dostopnost povezave in aktivacijski ključ, tako da je na koncu Microsoft priporočal, naj uporabniki raje naročijo DVD. Povezavo do tega operacijskega sistema so nato za nekaj časa celo ukinili, ob času pisanja tega članka pa je bila na voljo različica RC1 (Release Candidate 1). Zakaj je Vista, ki dejansko niti ne prinaša toliko novosti glede na predhodni sistem, postala tako vroč izdelek? In to kljub temu, da je bila v zadnjem času v večini primerov povsem upravičeno deležna nekaterih ostrih kritik v računalniških revijah? Vzrok je seveda ta, da ljubitelji PC-jev ves čas iščemo nekaj novega in zanimivega. Še posebej nas to zanima, če je na voljo popolnoma brezplačno.

ČAKANJA JE SKORAJ KONEC

Dodajte temu še dolgo čakanje - navsezadnje nimamo take sreče kot zadovoljni lastniki Applovih Macov, ki so deležni novega operacijskega sistema praktično vsakih 12 mesecev. Dolgo, dolgo je trajalo, da se nas je Microsoft usmilil in zakuhal povsem nov sistem Windows. Naj bo tole jasno: nova inkarnacija Windows mora biti zanesljiva, stabilna in prijetna za uporabo. Če se to ne bo zgodilo, naša strojna oprema ne bo izkoriščena. In če se to kasneje niti ne bo popravilo, potem s PC-jem ne bomo mogli delati več marsičesa. Poglejte samo ubogo stanje na področju iger za Mace, če iščete več dokazov za kaj takega.



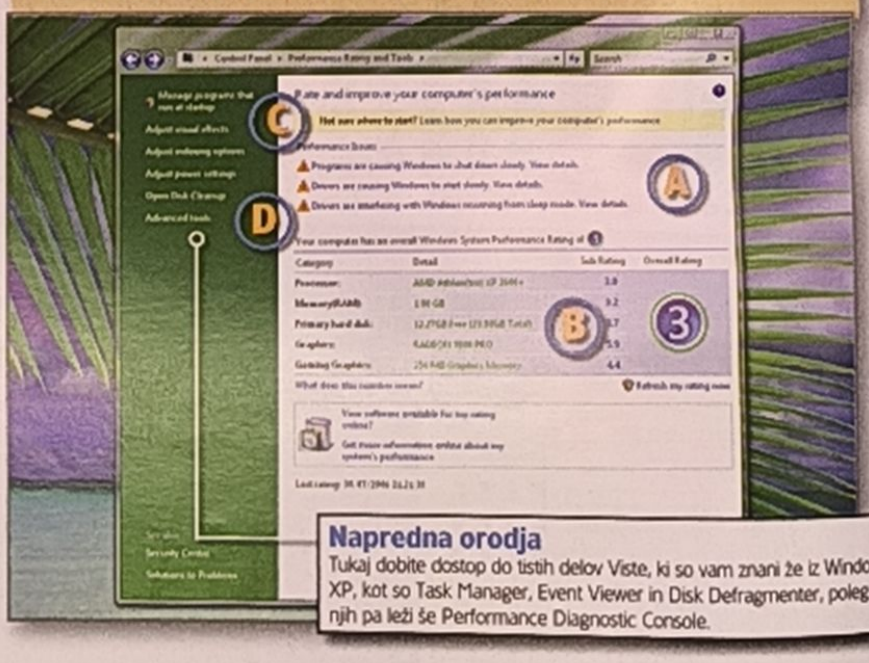
Windows Vista je trenutno ena najbolj iskanih aplikacij na internetu.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Izid Viste je res bil že nekajkrat prestavljen, pa tudi v medijih je bil operacijski sistem deležen precejšnjih kritik, a dejstvo ostaja, da ta Microsoftov otrok *bo* izšel in da ste verjetno že preizkusili eno izmed javnih beta različic (čeprav jih je Microsoft vmes potegnil iz obtoka). Najlažje od vsega je zadevo zavračati in biti ciničen, vendar Vista prinaša nov veter v svet PC-jev. Čeprav je težko videti, kaj bi ta novi veter naj bil, saj Vista trenutno ni ravno najhitrejši avto na dirkališču – ljubitelji iger so bili še posebej presenečeni, da je Windows XP še vedno hitrejši.

Tukaj si bomo ogledali nekaj trikov, s katerimi boste iz svoje beta različice potegnili več. Pomnite, da je Beta v bistvu različica Windows Vista Ultimate, zato ima tudi veliko tolšče, s katero se vam v Vista Home Premium ne bo potrebno ukvarjati. Poudariti je potrebno tudi, da veliko aplikacij deluje v razhroščevalnem načinu, zato njihova hitrost še ni tista prava. Berite najprej in izvedeli boste več. **PCF**

OD BLIZU HITROST DELOVANJA



Napredna orodja
Tukaj dobite dostop do tistih delov Viste, ki so vam znani že iz Windows XP, kot so Task Manager, Event Viewer in Disk Defragmenter, poleg njih pa leži še Performance Diagnostic Console.

A NAPAKE V DELOVANJU To je razdelek, kamor morate pogledati, če opazite da PC ne deluje dovolj hitro. Tukaj boste takoj našli imena programov, ki zavirajo zagon sistema, zapiranje sistema in podobno. Verjetno boste ugotovili, da so trenutno največji križi z gonilniki. Skočite na spletne strani proizvajalcev in poiščite najnovejše gonilnike za Visto.

B OCENA DELOVANJA Kliknite na Refresh My Rating Now, da posodobite svoj rezultat. Ocena delovanja se bo spremenila samo, ko boste nadgradili strojno opremo, tako da če sumite, da obstaja v vašem sistemu ozko grlo, ga boste tukaj z lahkoto našli. Očitno je šibek člen naše konfiguracije star procesor Athlon XP 2600+. To bo pomenilo tudi novo osnovno ploščo, kar sicer ne bo poceni, a naložba ne bo zgrešena.

C UPRAVLJANJE S PROGRAMI ZAGONA Kliknite sem, da boste pognali Windows Defenderjev program Software Explorer, kjer lahko onemogočite programe, ki se naložijo ob zagonu sistema. Uorabite informacije, ki ste jih dobili v razdelku Performance Issues, da bi izločili tiste programe, ki nižajo hitrost delovanja sistema.

D OSTALI POPRAVKI Ti popravki ne bodo imeli bistvenega vpliva na hitrost delovanja Viste, a če bi radi, tako kot mi, iztisnili še zadnjo kapljico moči iz sistema, lahko izključite možnost varčevanja z energijo, ukinete grafične posebne učinke in očistite trdi disk.

"Najlaže je zadevo zavračati in biti ciničen, a Vista prinaša nov veter v svet PC-jev"

Na varni strani

Dajte Visti več prostora na trdem disku, ne da bi pri tem poškodovali svoje podatke

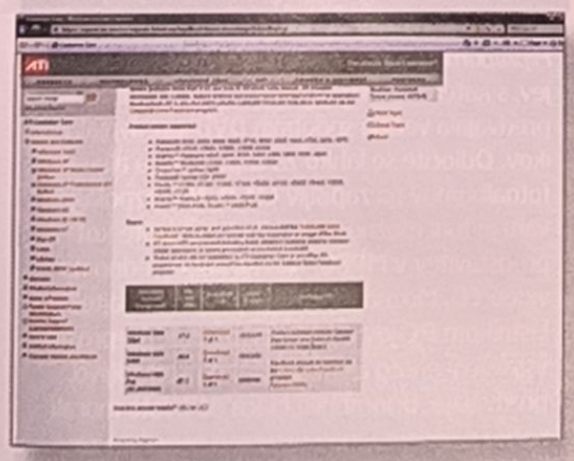
1 Dodajanje prostora za Windows Vista na vašem trdem, disku je razmeroma preprosto: velikost particije lahko spreminjate brez strahu pred izgubo stabilnosti in dragocenih podatkov (ali MP3-jev). Preprosto kliknite na gumb **Start**, z desnim gumbom kliknite na **My Computer** in izberite **Manage**.

2 S tem boste odprli okno **Computer Management**. V okencu na levi strani odprite razdelek **Storage** in kliknite na **Disk Management**, da bi dobili pogled na vse vaše trde diske in particije na njih. Videli boste tudi kapacitete in količino trenutno nezasedenega prostora.

3 Zdaj morate izbrati, katero particijo želite razširiti – če želite razširiti tisto, na kateri imate nameščen sistem Vista, potem gre verjetno za particijo C. Z desnim gumbom miške kliknite nanjo, nato pa kliknite **Extend Volume** ali **Shrink Volume** in sledite čarovniku.

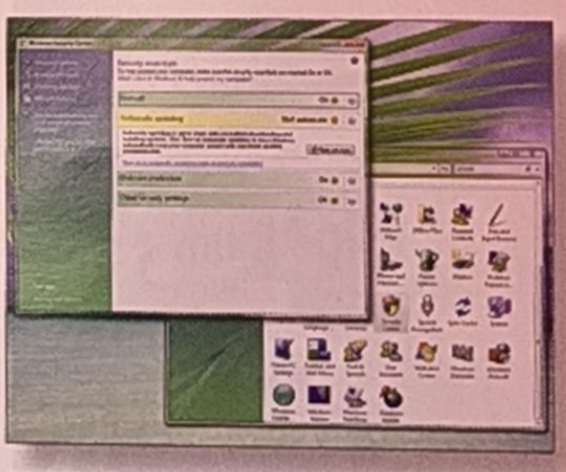
Naj Vista pretegne mišice

Še več načinov za izboljšanje delovanja sistema

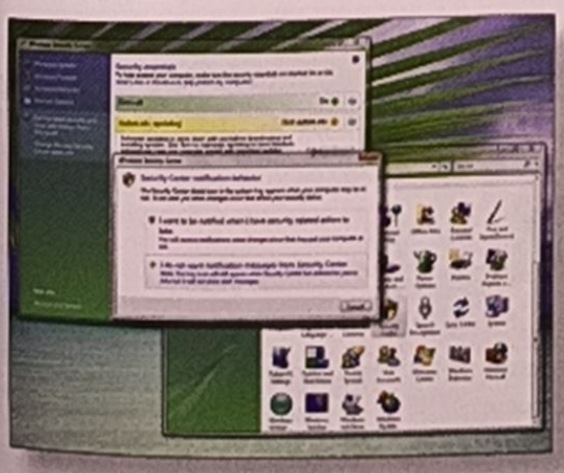


1 Ena največjih sprememb glede na Windows XP je ta, da je Vista precej bolj prijetna na pogled. To pomeni, da je vaša grafična kartica pomembnejša kot kadarkoli doslej. Skočite na spletno stran proizvajalca vaše kartice in snemite ter namestite najnovejše gonilnike za Windows Vista.

2 Četudi je novi Windows Sidebar s svojimi številnimi bonbončki lep in impresiven, pa bo nekaj teh bonbončkov trošilo precej sistemskih virov. Odločite se, katere zares potrebujete – pri tem vedite, da nekateri odžirajo tudi internetne vire. Kliknite na križec, da zaprete nepotrebne dodatke.

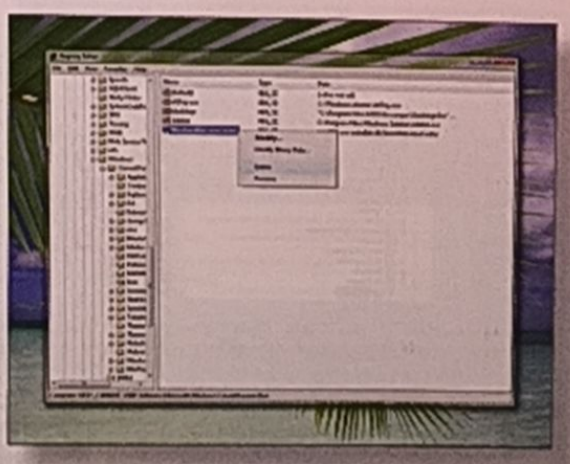


3 Včasih vas želi Windows Vista kar preveč držati za roko, zato je praktično izključiti obvestila Security Centra. Do slednjega pridete tako, da kliknete na **Start → Control Panel** in dvakrat kliknete na ikono **Security Center**. Vrzite pogled na okence na levi strani vašega zaslona.



4 Kliknite na **Change the way Security Center alerts me**. Odprlo se bo novo okno z dvema možnostma. Kliknite na spodnjo, ki pravi **I do not want notification messages from Security Center,** in tako boste spet lahko sami odločali o usodi svojega PC-ja.

5 Preklapljanje med okni v pravem 3D pogledu je ena izmed bolj privlačnih lastnosti Viste, a veliko uporabnikov se do te možnosti sploh ne zna prebiti. Uporabljati morate uporabniški vmesnik Aero, nato pa preprosto držati tipki **[Windows]** in **[Tab]** ter vrteti drsnik na miški.



6 S preprostim popravkom v registru lahko izključite še nekaj pretiranih zaščitniških nagnjenj sistema. Poženite *Regedit* in pošičite **HKCU_Software_Microsoft_Windows_CurrentVersion_Run**. Zdaj z desnim gumbom kliknite na ključ **WindowsWelcomeCenter** in izberite **Delete**. Ponovno zaženite PC.

Ustvarite fotoalbum

Izmenjujte in organizirajte svoje slike s *FlipAlbum 5*

Izmenjava fotografij je lahko draga in včasih tudi časovno požrešna zadeva. Tiskanje na domačem ali službenem tiskalniku vas lahko pošteno udari po žepu, nato pa vas čaka še mukotrpno organiziranje slik v albume, ki nikakor niso najbolj prilagodljiv medij. Zato je bolje, če se stvari lotimo da digitalni način.

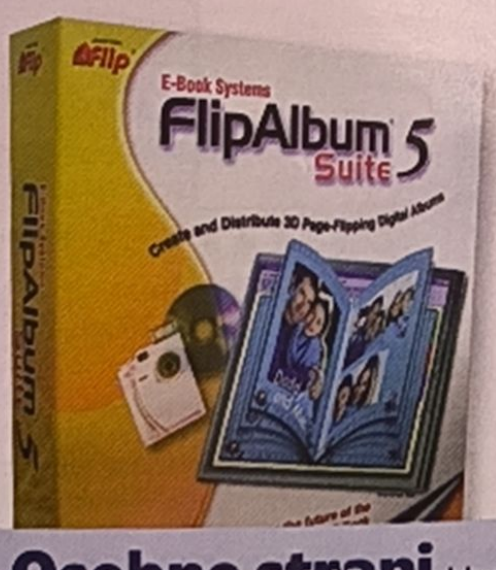
FlipAlbum ponuja hiter in enostaven način za pripravo digitalnih fotoalbumov, na srečo pa vam za uporabo programa in ogled rezultatov ni treba biti genij. Preprosto poimenujte slike – določite jim zaporedne številke, če jih želite imeti razvrščene v določenem vrstnem redu – vstavite jih v primerno poimenovano mapo in usmerite *FlipAlbum* proti njej. Za vse ostalo poskrbi program sam, rezultate pa lahko prilagodite tako, da bodo ustrezali slikam. Ko boste program zagnali in registrirali, se bo prikazal čarovnik, ki vas bo vodil skozi začetno postavitev albuma. *FlipAlbum* prepozna veliko različnih vrst datotek, vključno z industrijskima standardoma JPEG in TIFF, zato s slikami ne bo imel težav ne glede na vrsto vašega fotoaparata.

> "Ponuja hiter in enostaven način za pripravo digitalnih fotoalbumov"

NA TEMO

Na našem disku boste našli nekaj tem za albume, ki vam bodo omogočile vpogled v možne rezultate in vam ponudile osnovo za razmislek o tem, ali je nadgradnja vredna vašega denarja. Ko ste album ustvarili, kliknite na naslovnico za animirani ogled posameznih strani ter kazala in ikon slik, ki so v bistvu povezave, na katere lahko prav tako kliknete in tako nemudoma skočite na katerokoli točko v vaši predstavitvi fotografij.

Za prikaz nekaterih prilagodljivih možnosti v *FlipAlbum* smo jo ucvrli v Francijo, da bi posneli nekaj fotografij nogometne tekme. Naše slike smo prvotno obdelali v *Photoshopu*, čeprav ima tudi *FlipAlbum* nekaj priročnih orodij za urejanje, in jih zmanjšali na velikost 15x10cm pri ločljivosti 300dpi ter pripravili za tiskanje. *FlipAlbum* pa bomo uporabili za digitalno distribucijo najboljših fotografij. **PCF**



Nadgradnja

Izkoristite prednosti poceni nadgradenj za različne izdelke podjetja FlipAlbum, vključno z nadgradnjo na *FlipAlbum 6 Suite* za slabih 7 tisočakov (polna cena znaša 14.000 SIT). *FA6S* vključuje Theme Creator, s katerim ustvarjate lastne teme.

www.flipalbum.com

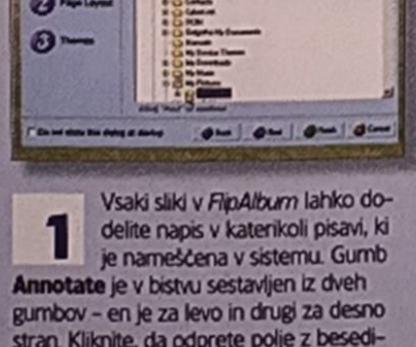
Multimedijska čarovnija

V trenutku ustvarite lastne avdio-vizualne predstavitve

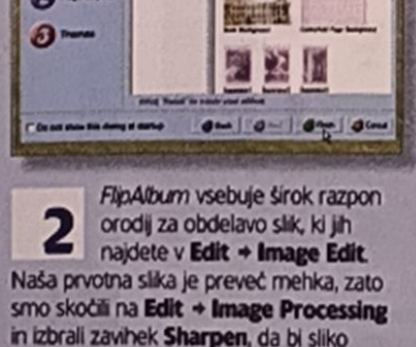
FlipAlbum ponuaj veliko več kot prikaz fotografij na vašem računalniku. S to vsestransko majhno aplikacijo lahko albumu dodate tudi zvok, tako da lahko prejemnik sliši tudi komentar, vaše mojstrske glasbene blodnje ali tisto, kar je definirano v urejevalniku predvajalnega seznama, ki je dostopen s klikom na gumb Audio. *FlipAlbum* podpira formata WAV in MP3, pa tudi MIDI. S klikom na Insert lahko vključite tudi druge multimedijske predmete, kot je video MPEG.

In v malo verjetnem primeru, da prejemnik dejansko nima PC-ja ali Maca, ponuja *FlipAlbum* vgrajeno možnost zapisovanja CD-jev, s katero lahko ustvarite diske, ki jih bo predvajala večina sodobnih DVD-predvajalnikov. Odločite se lahko za zapis enega ali več fotoalbumov na zapisljiv CD-R. Na razpolago vam je tudi možnost, da album izvozite kot predstavitev v MPEG, AVI ali neposredno na video CD. Možnost "vstavite in predvajajte" pa lastnikom PC-jev omogoča, da disk preprosto vstavijo v enoto in ga, joj, kako predvidljivo, predvajajo. Uporabniki Maca pa boste morali ročno najprej zagnati ustrezen program za ogled slik, kar pa tudi ni prevelik napor.

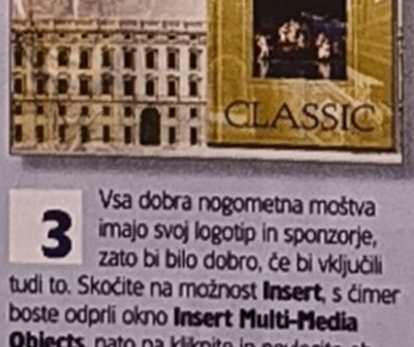
Osebne strani Uredite predstavitev z orodji v *FlipAlbum*



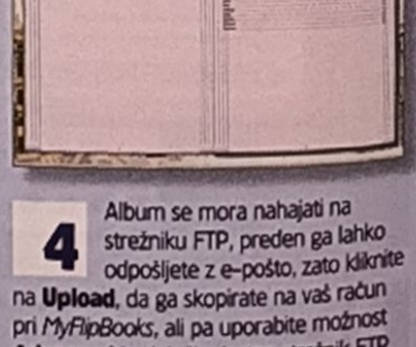
1 Vsaki sliki v *FlipAlbum* lahko dodelite napis v katerikoli pisavi, ki je nameščena v sistemu. Gumb **Annotate** je v bistvu sestavljen iz dveh gumbov – en je za levo in drugi za desno stran. Kliknite, da odprete polje z besedilom, iz okna izberite pisavo in vipkajte želeno besedilo ter mu določite položaj z orodjem **Select**.



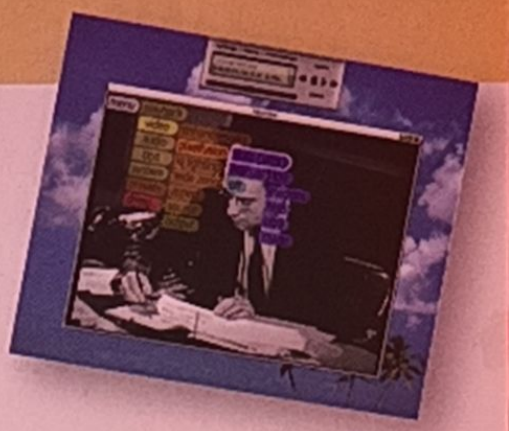
2 *FlipAlbum* vsebuje širok razpon orodij za obdelavo slik, ki jih najdete v **Edit → Image Edit**. Naša prvotna slika je preveč mehka, zato smo skočili na **Edit → Image Processing** in izbrali zavihek **Sharpen**, da bi sliko izostrili. V meniju boste našli tudi filtre za posebne učinke in ostala orodja.



3 Vsa dobra nogometna moštva imajo svoj logotip in sponzorje, zato bi bilo dobro, če bi vključili tudi to. Skočite na možnost **Insert**, s čimer boste odprli okno **Insert Multi-Media Objects**, nato pa kliknite in povlecite objekt iz okna na stran. Če kliknete še **Select**, boste lahko postavili element točno tja, kamor želite.



4 Album se mora nahajati na strežniku FTP, preden ga lahko odpošljete z e-pošto, zato kliknite na **Upload**, da ga skopirate na vaš račun pri *MyFlipBooks*, ali pa uporabite možnost **Advanced** in določite lasten strežnik FTP. Nato samo še izpolnite vsa potrebna polja za pošiljanje pošte in uživajte v soju slave.



Izboljšajte svoj video

Neuview spravi v dobro formo vsako video datoteko

Zaprite oči. Ne povsem, le malo; toliko, da vse postane nekoliko razpackano. Saj veste, kaj mislimo. Da je vse videti tako kot praktično vsak preklemani video, ki ste ga v preteklosti morebiti kdaj pretočili z interneta.

Žalostna resnica je, da ima digitalni video neprijetno navado, da je vse prej kot bistrega videza. Kompresija slik je nenehna vojna, v kateri sta glavni žrtvi ostrina in barvna globina, zaradi česar večina video datotek postane kockastih in nekako spranih, pri čemer večina predvajalnikov pač ne more storiti ničesar pametnega. *Neuview* je povsem druga zgodba. Namesto da bi filme samo predvajal, sličice filma ves čas obdeluje z različnimi filtri – in to medtem, ko vi film gledate. Ne more delati čudežev. Ne more desetletja starega meglenega posnetka spremeniti v nekaj, kar bi bilo videti kot film s pravkar kupljenega DVD-ja, in ne more v smiselno podobo zlepiti izgubljenih delčkov podatkov... toda video lahko zbrusi in ga spravi v dvakrat boljšo formo, kot bi bil sicer.

Upravljanje z njim ne bi moglo biti enostavnejše. Tole je hitro navodilo v dveh korakih, še preden zares začnemo z vodičem: izberite datoteko, ki jo želite predvajati. Povlecite jo v predvajalnik. Medtem ko se film predvaja, ni nujno, da pustite privzete nastavitve – berite naprej, pa boste izvedeli, kako najbolje nastaviti vaš video. **PCF**

Nadgradnja

To je polna različica *Neuview*, toda za več podobnih odličnih izdelkov, usmerite svoj spletni brskalnik na spodnji internetni naslov in vaše preživljanje časa na spletu se bo še izboljšalo.

www.qolabs.com

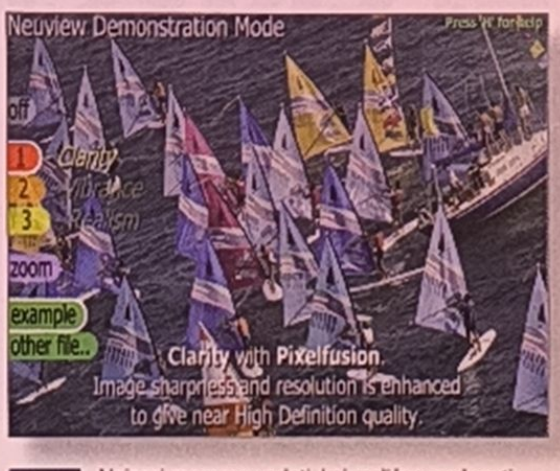
NA DISKU

Neuview
Glejte filme s kančkom sprotne obdelave videa. Vrnite življenje zamorjenim barvam, zbrusite nejasne robove in sliki povrnite vitalnost, ki jo je ukradlo stiskanje podatkov.
www.qolabs.com

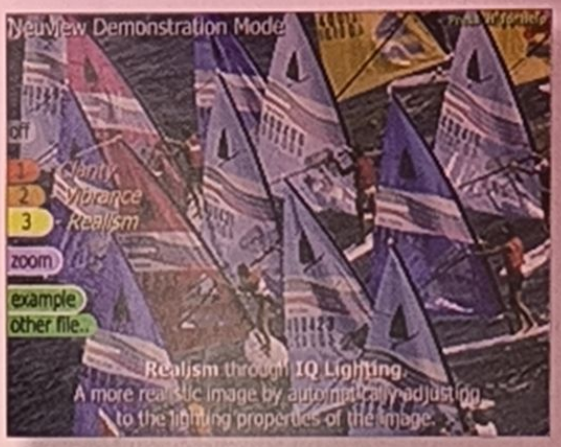
CinePaint
Izboljšajte svoj posnetek, preden ga kdorkoli dejansko ugleda, s tem programom, ki spominja na *The GIMP*, a svoje sposobnosti urejanja prikaže na 24 sličicah v sekundi.
www.cinepaint.org

ArtRage
Ko ste končali z lepšanjem posnetka, poskusite še s čim ustvarjalnim, denimo z *ArtRage*, visoko zmogljivim orodjem za prosto risanje.
www.ambient design.com

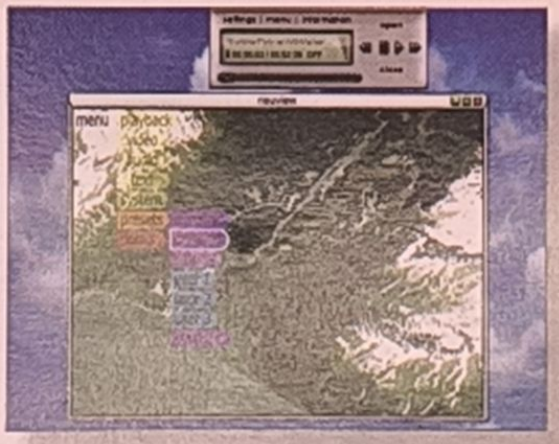
Digital Camera Enhancer
Digital Camera Enhancer je orodje za zmanjševanje šuma na slikah in samodejno uravnoteženje barv, pa še brezplačno je..
www.mediachance.com/digicam/enhancer.htm



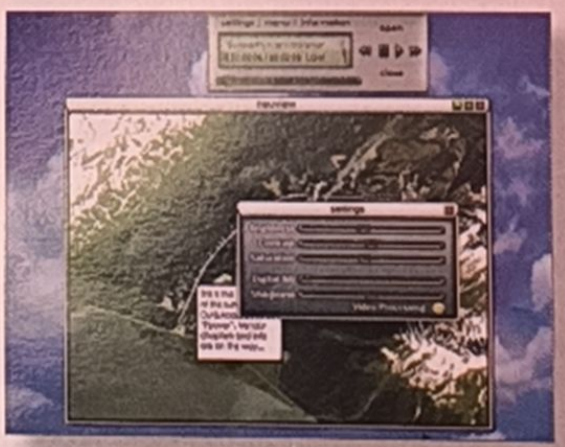
1 Najprej moramo vedeti, kaj različne možnosti naredijo. Ko je film naložen – katerikoli bo v redu, *Neuview* uporabi vaše nameščene kodeke – kliknite na gumb **Menu**, da pridete do polnega nabora gumbov. Ti vam bodo omogočali neposreden nadzor nad kvaliteto prikazanega videa, a za zdaj kliknite le na **Demo**.



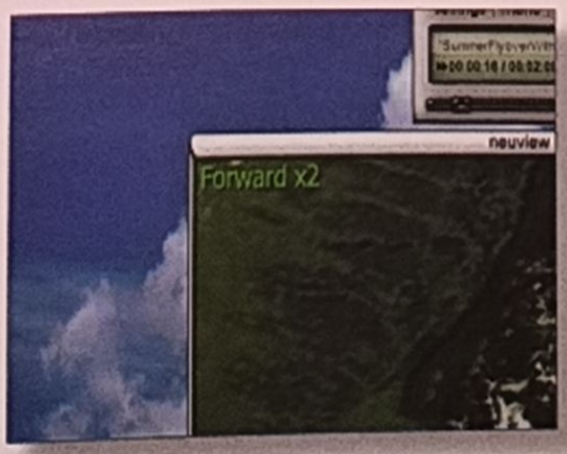
2 V tem načinu lahko preizkusite vsa glavna orodja programa na posamezni sličici in opazujete, kaj z vsakim pravzaprav sploh dosežete. Tu so le demonstracije dosegljive z enim samim klikom – 1 uporabi PixelFusion, da izostri sliko, 2 poživi barve v filmu in 3 poskrbi za primernejše osvetljevanje.



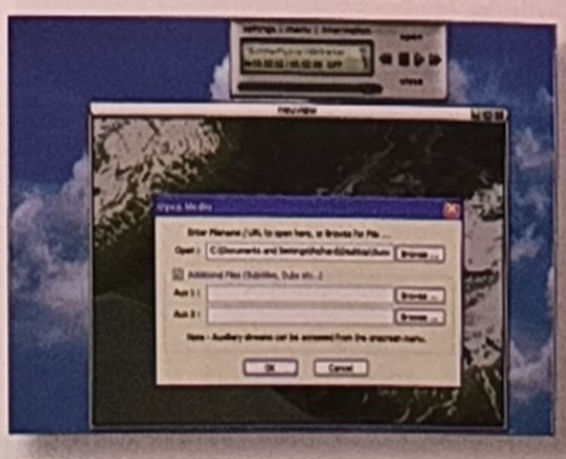
3 Tudi v glavnem oknu ni prilagajanje učinkov nič kaj težje. Prednastavitve ponujajo tri standardne kombinacije filtrov, pri čemer se osredotočajo na podrobnosti, naravnost videza in kvaliteto dinamike, poleg tega lahko dostopate do treh uporabniških nastavitev. Preklapljajte med njimi med predvajanjem filma in nemudoma boste lahko videli razliko.



4 Seznam **Settings** ponuja bolj specifičen nadzor in dopušča naprednejše prilagajanje svetlobe, kontrastov, zmanjševanje šuma (**Digital NR** v vmesniku) in ostrine na izbranem filmu. V večini primerov boste verjetno vendarle raje ostali kar pri prednastavljenih kombinacijah, da boste lahko čim hitreje nadaljevali z ogledom posnetka.



5 *Neuview* pa ni sposoben le sprotnega izboljševanja videa. Medtem ko gledate film, sta vam vedno na voljo običajna gumba za hitro previjanje naprej in nazaj, s katerima lahko nadzirate tudi hitrost predvajanja – seveda si lahko dogajanje ogledate tudi v obratnem vrstnem redu. Poleg tega lahko *Neuview* obdeluje celo posnetek med pretakanjem z interneta.



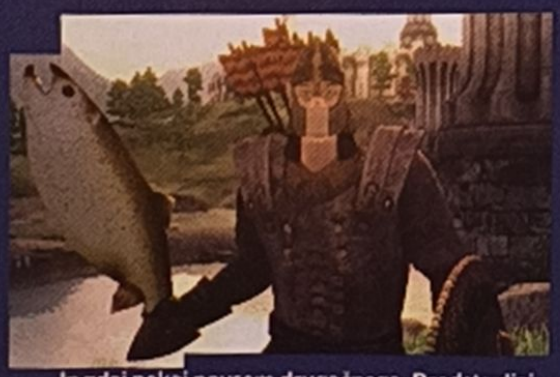
6 In potem je tukaj še zelo priročna sposobnost programa, če pogosto gledate tujejezične filme – ko odpirate video, lahko določite še dve "dodatni" datoteki, in sicer za podnapise ter morebitni alternativni zvočni posnetek/komentar. Idealno za ogledovanje vedno bolj popularnih japonskih risanik ali dodajanje nekorektnih komentarjev posnetkom rojstnodnevnih zabav.

Razkrivamo vam fantastične stvaritve armade ustvarjalnih navdušencev nad *Oblivionom*

Oblivionova orodja za igračkanje s prečudovitim svetom omogočajo sleherniku, da spremeni skoraj dobesedno vsak delček igre ter tako ustvari modifikacijo po meri, ki pa jo je mogoče združiti tudi z drugimi. Nejasno? Okej, to pomeni, da ne samo, da lahko ljudje po novem spreminjajo karkoli, dejansko se jim to početje splača, saj igralcem ni potrebno prenehati uporabljati lastnih modifikacij, da bi lahko preizkusili in se igrali tudi z novimi. Rezultat tega je jasno ogromna skupnost, ki se je splodila okoli *Obliviona* ter nekaj najbizarnejših in najčudovitejših stvaritev, kar jih je kadarkoli postopalo po igrah.

Primer: Hell Hat (www.tessource.net/files/cache/5160.html). Gre za privlačno naglavno okrasje, ki pa ubije nositelja. Tako lahko zmikavtje zadevo podtaknejo kateremukoli liku v inventar, ta ga bo tam našel, nadel na leščerbo in... Popoln zločin. Če pa želite popolnoma ponižati nasprotnika, se pozabavajte s Fish Clubom (www.tessource.net/files/cache/5088.html) – vas je že kdaj kdo oklofutal s postrvjo? Ne? No, zdaj lahko to vi počnete drugim.

Zgornji dve modifikaciji sta zelo "specializirani" glede na bolj široko usmerjene. Tu je denimo Tamrielov Glittering Geology (www.tessource.net/files/cache/5075.html), ki igro poseje z dragocenimi minerali in kovinami, medtem ko Adults Only Oblivion (www.tessource.net/files/cache/5210.html) omogoči igralcem, da se v igri pozabavajo s spletično, oblečeno v provokativno opravo. Na voljo je še cela vrsta modov, katerih vsebino pa boste že po nazivu lahko razvozlali sami: Big Fat Giant Race, Less Creepy Guild Porters, Faster-Turning Horses, in naš favorit: Hello Kitty Underwear.



In zdaj nekaj povsem drugačnega. Predstavljajte si nekaj podobnega v večigralskem načinu.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

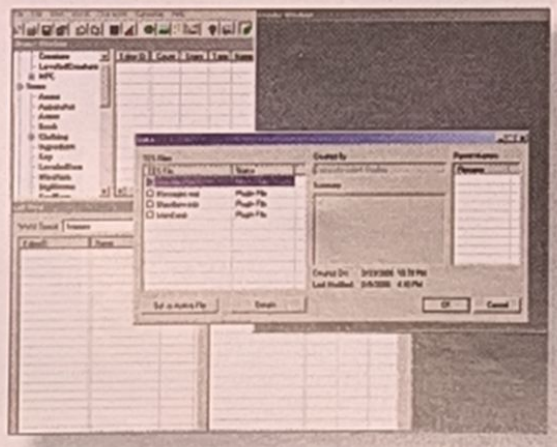
Otok v Oblivionu? E, človek...

del 12

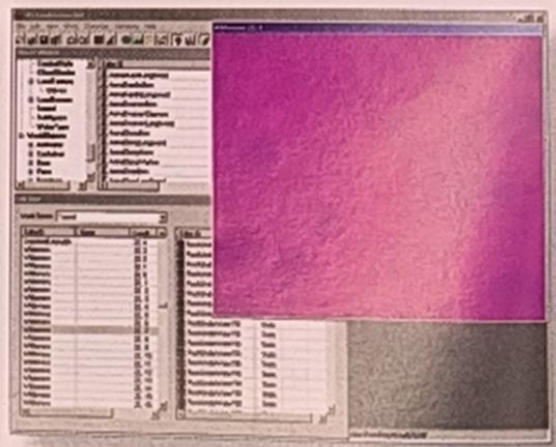
Prva stvar, ki so jo pri Bethesdi storili, ko so pričeli načrtovati mojstrovino *Oblivion*, je bila, da so ustvarili urejevalnik. Pri skupaj metanju tako velikega sveta pravzaprav vsakdo potrebuje neko podobno orodje in verjemite, da tudi to ne pade kar z neba. Urejevalnik mora biti enostaven za uporabo in sposoben mogočnega igračkanja z nastavitvami. Tako je celotna igra, razen skic, nastala s pomočjo ene samcate aplikacije, ki ni večja od 6MB. In ta je zdaj na voljo tudi vam. Kot vsi neizkušeni smrtniki, pa se boste morali zadovoljiti z nekaj kažipoti na vaši poti do slave. Pokazali vam bomo, kako lahko ustvarite otok, ga poselite z bitji in le-te nato požanjete s svojimi novimi orožji, za zabavo ali zares. **PCF**

Vrtičkanje po pokrajini

Preobrazba *Obliviona* za vaše zlobne namene

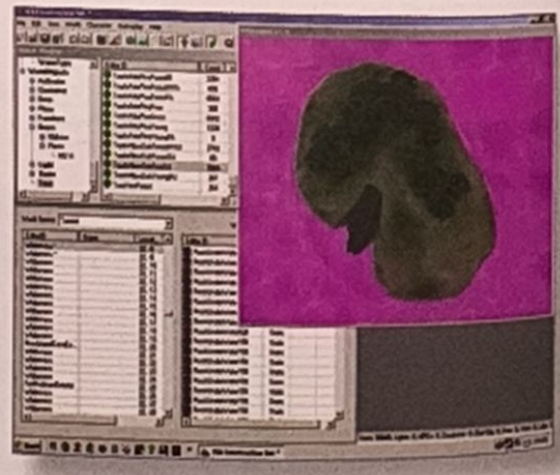


1 Ne želimo delati povsem nove igre, če pa se vam zgodi, da nekega dne pred sabo ugledate *The Elder Scrolls V*, nam le sporočite. *Oblivion* bomo le predelali, zato ga najprej odprite v urejevalniku. Ko se bo program pognal, izberite v meniju **File → Data** in izberite **Oblivion.esm**. Dovolj bo, kliknite na **OK**.



2 Želimo ustvariti otok, za kar bomo potrebovali veliko vode. Poleg Niben Baya je vode dovolj, zato kliknite na okno **Cell View**, nato pa na izbiro **WorldSpace** v meniju, ki se bo pojavil. Poiščite Tamriel, kliknite na stolpec **Location** in poiščite območje **Wilderness** na koordinatah (22,-8). Dvokliknite nanj.

"Tako je celotna igra nastala s pomočjo ene samcate aplikacije, nič večje od 6MB"

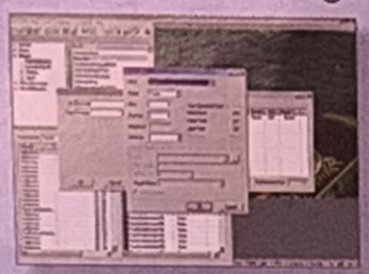


6 Tamriela brez bujne flore ni, zato vam predlagamo, da izberete okno **Object** in poiščete drevesa (**Trees**). Približajte pogled bolj k tlom, nato pa namečite na sceno kolikor rastja pač želite. Pritisnite na **[F]** in padlo bodo na tla, nato pa držite **[Z]** in z miško potegnite dol, da rastline dodobra zapičite v zemljo.

Frače in puščice

Kako ustvariti legendarno orožje za še ne legendarnega popotnika

1 Da bi ustvarili novo orožje, boste prej morali popraviti kakšnega starega ter ga posneti na novo. Najdite puščico v oknu **Object** in dvokliknite nanjo. Spremenite njen ID v **Smrtna Podoba**, navijte njeno moč na 2.000, in kliknite na **OK**. Zdaj povlecite nov predmet v svoj svet.



2 Za copriniške pripomočke boste morali najprej v oknu **Object** poiskati kategorijo **Enchantments**. Z desnim klikom izberite **New** in dvokliknite seznam na desni, da bi dodali kak magični učinek. Naj bo paraliza (**Paralysis**) za pet sekund, shranite pa jo recimo pod ime **ZhiviRazturEnchant**.

3 Zdaj poiščite katerikoli lok in njegovo ime spremenite v **ZhiviRaztur** ter izberite magični učinek **ZhiviRazturEnchant** s seznama **Enchanting**. Preostane vam le še to, da nastavite primerno vrednost naboja tega učinka in že bo pripravljen za to, da koga živo "razturite" na prafaktorje v igri.

NA DISKU

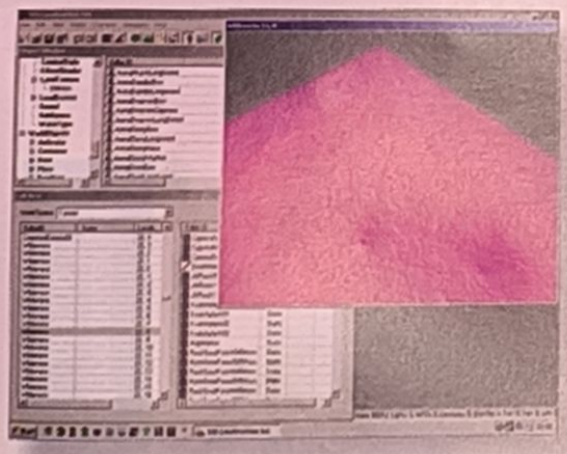
TES Construction Set
Švicarski nož med modifikacijskimi orodji za igro *Oblivion* – spreminjajte pokrajino, orožja, grdavže, naloge, umetno pamet, teksture in zvoke. Dovolj bo.
www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm

Blender Construction Set
Z njegovim obvladanjem si lahko ustvarite neprecenljivo zbirko ostudnih pošasti. Pričnite z modeliranjem bitij s tem neprecenljivim in brezplačnim orodjem.
www.blender.org

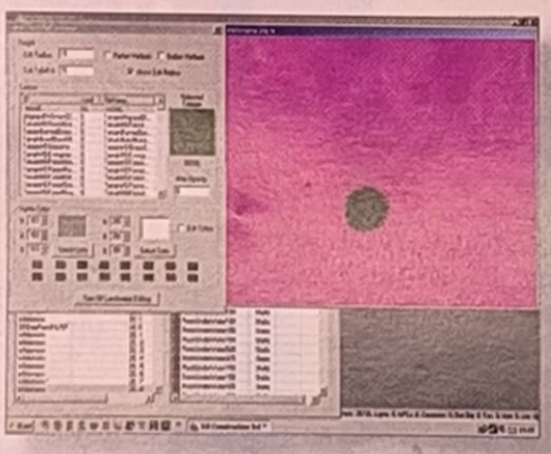
Grafični gonilniki
Ena izmed najzahtevnejših iger do danes od vas želi zgolj to, da ne podpirate svoje lenobe ter namestite najnovejše gonilnike za grafično kartico.
www.nvidia.com
www.ati.com

Adventure Game Studio
Vam *Oblivion* ni všeč? Če niste z drugega planeta in imate vsaj pet prstov, lahko ustvarite svojo lastno pustolovščino tipa "pokaži in klikni" s tem precej sposobnim programom.
www.ags.com

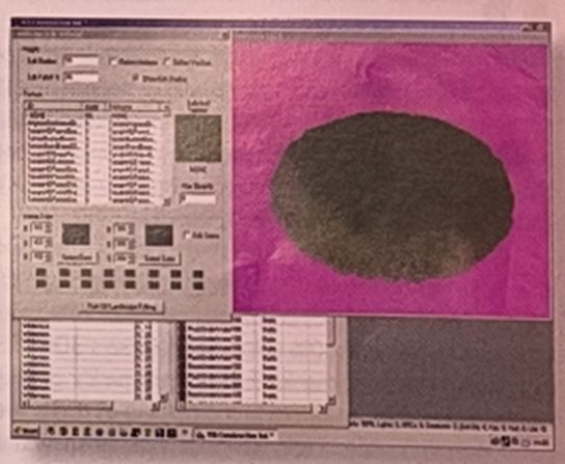
NASLEDNJI MESEC
NASTANITEV NA OTOKU
POPELJALI VAS BOMO SKOZI GRADNJO LASTNE KOLIBE IN USTVARJANJE OROŽIJ – NA VAŠEM OTOKU



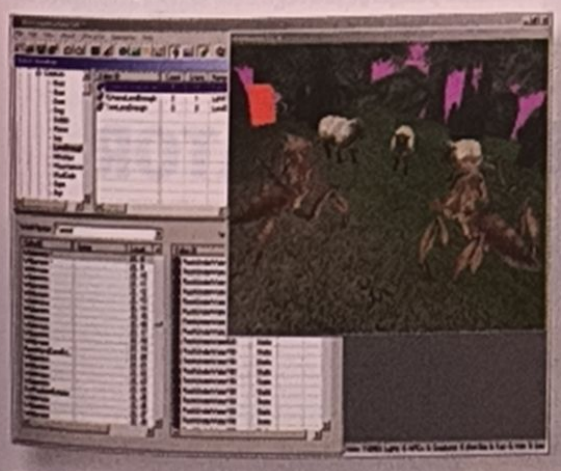
3 *Oblivion* je razdeljen v kvadratne "celice" in pravkar vam bi moralo uspeti naložiti vodno. Pritisnite **[A]** in osvetlite pogled, nato pa nastavite kot pogleda s tiščanjem tipke **[Shift]** med premikanjem miške ali pa se pomikajte naokoli s smernimi tipkami. Dvokliknite na celico v pogledu **Cell View**, da se pogled nastavi nazaj.



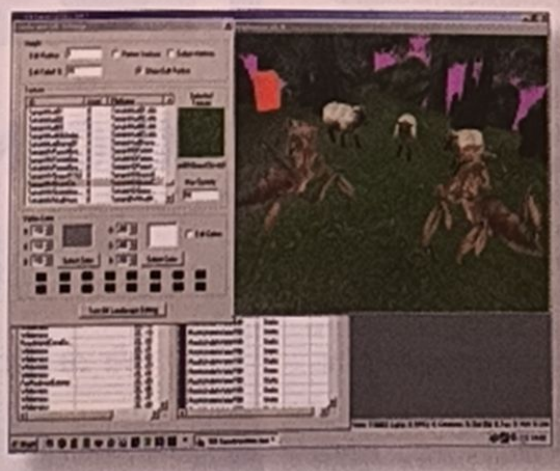
4 Kliknite na okno **Render** in pritisnite na **[H]**, da bi se pred vami pojavilo orodje za okolico. Spremenite velikost čopiča na 15, nato pa pritisnite na levi gumb miške na sredini celice ter potegnite z miško navzgor. Spustite gumb in ponavljajte po celotni površini, dokler iz vode ne bo pogledal kos zemlje.



5 Klikanje in potegi navzdol bodo višino terena znižali, preverjanje in odkljukanje možnosti **Soften vertices** pa bo zgladilo pečino. S tem se lahko poigravate do onemoglosti, s tiščanjem tipke **[Shift]** pa ne pozabite vrteti naokoli kamere, da boste imeli boljši občutek o tem, kakšen je vaš otok v 3D.



7 Zdaj bo postalo zanimivo. Kategorija **Actors** je v oknu **Object Window**, v njej pa izberete živelj, ki se nahaja v igri. Potegnite na sceno dva Land Dreugha in še nekaj ovac, da bosta imela kam zatakniti kremplje. Pritisnite na **[F]** in skotalila se bosta na sceno, seveda pa ne uporabite **[Z]**, saj ju ni potrebno zakopati.



8 Na vrsti je lišpanje ali nanašanje tekstur. Pritisnite **[H]** in izberite travo ter majhno velikost čopiča. Barvajte z desnim gumbom miške in pobarvan predel bo v igri odet v travnato prevleko. Nastavite lahko še **Opacity** ter združite nekaj več tekstur, kot sta na primer pesek in prah, po robovih otoka.

9 Prišel je čas, da otok poimenujete! Pod menijem **Static** boste našli **Map Marker** – postavite ga na otok in dvokliknite nanj. Pod nastavitvami **Marker Data** ga lahko imenujete ter izberete **Visible** in **Can Travel To**. Shranite mod, po zagonu *Obliviona* pa kliknite na **Data Files**, izberite svoj mod ter odpeketajte na otok.

vrhunci razvoja #16

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

Kino na tretjo potenco

Preberite, zakaj in kako se bodo filmi v kinematografih v naši bližnji prihodnosti podali v tretjo dimenzijo

Danes, ko visokoločljivostni televizorji in programi počasi lezejo v naše dnevne sobe in obljubljajo poslastico za naše oči, so se kinodvorane znašle pred še eno krizno situacijo. Ko so se televizorji prvič pojavili, so občutno zmanjšali obisk kinodvoran, zato so lastniki slednjih morali udariti nazaj z inovacijami, kot so širša platna Cinemascope, da bi spet pritegnili obiskovalce. Zdaj, ko veliki zaslonni HDTV in projektorji prinašajo podobno izkušnjo kot kino, je filmska industrija spet začela iskati nekaj, kar je nemogoče reproducirati doma. In to, kar so našli, je pravzaprav spomin na stare čase: 3D stereovizija.

A ne prikličite si zdaj v glavo slike množice ljudi iz petdesetih let prejšnjega stoletja, ki nosijo na obrazu bedasta barvna očala in gledajo *The Creature from the Black Lagoon*. Nova 3D revolucija v kinodvoranah že kaže prve rezultate. Risanka *Chicken Little* je ustvarila okoli 10% celotnega dobička s 3D predvajanji, čudaška Hanksova računalniško izdelana risanka *Polar Express* pa kar okoli 25%. To kaže, da morda le ne gre za atrakcijo, na katero bomo čez leto ali dve povsem pozabili. Kinematografi sprejemajo to noviteto z odprtimi rokami, saj lahko računajo več denarja za ogled 3D predstave kot za običajne.

3D KINO ZA TELEBANE

Velika razlika med danes in letom 1950 je, in to bralcev *PCFormata* prav gotovo ne bo presenetilo, digitalna tehnologija. Digitalna kina se odpirajo po vsem svetu, zato je vpeljava 3D učinkov danes toliko lažja. V Združenih državah Amerike je na začetku leta 2006 obratovalo 336 digitalnih kinodvoran, do konca tega leta pa jih imajo v načrtu kar 1.000. V Veliki Britaniji je bilo februarja letos odprtih 50 tovrstnih kinodvoran, v načrtu pa jih imajo 240. Pri nas obratuje zaenkrat šele ena sama – XpanD X6D v Ljubljanskem BTC-ju. Ampak nekje je treba začeti...

V petdesetih letih prejšnjega stoletja se je za prikazovanje 3D učinkov uporabljal anaglifni sistem, ki ga verjetno poznate vsi. Ta deluje tako, da z drugo barvo (običajno redečo in modro) obarva obe polovici stereopodobe, nato pa sta ti dve zapisani na isti del filmskega traku. Rezultat se lahko predvaja v vsaki kinodvorani, vsi gledalci pa potrebujejo očala z rdečim in modrim filtrom, ki ločita sliko, ki jo sprejema vsako oko. Ima pa ta metoda nekaj značilnih težav – dogaja se, da je slika, ki bi jo moralo videti le eno oko, delno vidna tudi drugemu očesu. Končni rezultat je slaba izkušnja za gledalca, zaradi česar se ideja nikoli ni resno razširila.

Boljše rezultate je mogoče doseči s polarizacijo. Ti sistemi se lahko poslužujejo linearne polarizacije, kjer je svetloba, ki je namenjena enemu očesu, zarotirana za 90 stopinj glede na tisto, ki je namenjena drugemu. Tako vsako oko vedno dobi pravo sliko in 3D učinki so veliko bolj prepričljivi kot pri anaglifni metodi. Ima pa ta tehnika povsem finančno slabo plat – za predvajanje sta potrebna dva projektorja, po eden za vsako polarizacijo.

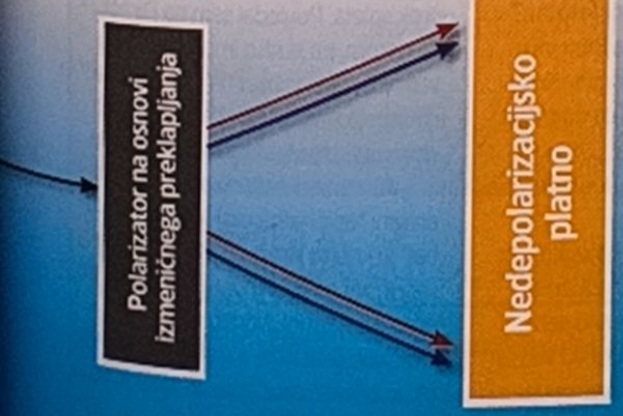
Medtem ko so filmi običajno posneti s standardnimi 24 sličicami v sekundi,

Anaglifna metoda projekcije v 3D kinih različno obarva sliko za vsako oko in ju projicira v isto sličico filma. Za pošiljanje pravega dela slike pravemu očesu se uporabljajo očala z barvnim filtrom.

Real D-jev polarizator na osnovi izmeničnega preklapljanja se pritrdi pred digitalni projektor in se sinhronizira s hitrostjo osveževanja enote.

LINEARNA POLARIZACIJA

Čeprav sistem pasivne linearne polarizacije da superiorne rezultate v primerjavi z anaglifno metodo, pa sta potrebna dva projektorja, ki predvajata različno polarizirano sliko za vsako oko.



Pri uporabi polarizatorja na osnovi izmeničnega preklapljanja je potreben samo projektor z visoko frekvenco. Ta mora delovati z dvojno hitrostjo, polarizator pa poskrbi za to, da ima vsaka druga sličica drugačno polarizacijo.

večina modernih projektorjev pravzaprav predvaja film z dvakratno ali trikratno hitrostjo, čemur v angleščini pravijo "double flash" ali "triple flash". Pri tem je vsaka sličica projicirana dvakrat ali trikrat, kar ustavi utripanje slike, zaradi česar se oko gledalca veliko manj napreza. Čeprav se dejansko prikaže le 24 različnih slik vsako sekundo, pa se slike projicirajo s hitrostjo 48 ali 72Hz. Da bi se izognili utripanju slike v 3D kinih, morata obe očesi ves čas prejemati različno sliko pri polni hitrosti. Da bi to dosegli s pomočjo analognih projektorjev, sta potrebni dve sinhronizirani enoti, s katerima se doseže potrebna hitrost osveževanja 96Hz (prej omenjeni "double flash"), oba dela slike pa morata biti tudi zelo natančno poravnana.

Pri digitalnih projektorjih druga enota ni potrebna, saj je večina teh projektorjev že sposobna dosegati hitrost 96Hz, nekateri pa grejo celo višje. Vse, kar je potrebno, je torej sistem, ki izmenično pošilja slike enemu in drugemu očesu. Najdražji digitalni sistemi (običajno gre ze tehnologijo IMAX istoimenskega podjetja) uporabljajo očala, ki preprečujejo dotok svetlobe do vsakega očesa sinhrono s slikami, ki se prikazujejo na platnu. Tak sistem deluje izjmeno dobro, še posebej, če ima gledalec pred seboj platno gigantskih dimenzij.

Cenejše izvedbe 3D projekcije v digitalnih kinih, kot je denimo Real D-jev Z Screen, delujejo na principu krožne polarizacije. Tovrstna naprava se pritrdi na sam projektor in nato izmenično polarizira sličice pri samem izvoru, zaradi česar na platno pride prepletena slika. Lastnik kina bo sicer še vedno moral poseči po kvalitetnem in posledično dragem platnu, ki ne bo izničilo učinkov polarizacije, vse, kar potrebujejo gledalci, pa so depolarizacijska očala, ki stanejo zelo malo. Krožna polarizacija povzroča tudi manj nagibanja glav gledalcev kot linearna metoda. Čeprav v praksi še vedno prihaja do občasne zamenjave barv, pa so 3D učinki zelo dobro predstavljeni, zameglitev slike pa praktično ni.

POPOLNOMA DIGITALNO

Ampak ostanimo na realnih tleh, kar zadeva tukaj opisano tehnologijo. Ne bodo vsi filmi, ki dosežejo naše kinematografe, nenadoma posneti v 3D tehnologiji, četudi bo število digitalnih kin v bližnji prihodnosti pri nas in v tujini strmo naraslo. Vseeno pa bo takšnih filmov kar nekaj. David Camera se je denimo zavezal, da vse svoje prihodnje filme snemal v 3D tehniki. New Lineov *Journey to the Centre of the Earth* in *Beowulf* Roberta Zemeckisa bosta tudi posneta s predvajanjem v 3D kinih v mislih. Peter Jackson razmišlja, da v bi 3D formatu ponovno izdal svojo epsko trilogijo *Lord of the Rings* in uspešnico *King Kong* (mi smo sicer navijali za njegov *Bad Taste*). Še morda najbolj zanimiva pa je novica, da ima podobne ideje tudi George Lucas za trideseto obletnico serije *Star Wars*, ki bo prišla v kina leta 2007. Ravno ko so tehnologije, kot sta Blu-ray in HD-DVD ter visokoločljivostni projektorji, začele namigovati, da so kinodvorane zapisane pogubi, je prišla digitalna tehnologija in spet prižgala luč na koncu tunela. Vedro kokic pod pazduho in gremo vsi v kino. **PCF**

NASLEDNJI MESEC
HIBRIDNI TRDI DISKI
RAZISKALI SMO PRIHODNOST HIBRIDNIH TRDIH DISKOV, KJER SE SREČAJO POMNILNIK FLASH IN VRTEČE PLOŠČE

Gregor Mraz
NE PRIŠNASA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

UPORABNIKU (NE)PRIJAZNA TEHNIČNA POMOČ

Hitri kviz

Pet računalniških vprašanj brez ledu

1 **Kakšna mora biti particija za DOS, da bi bila zagonska?**
a) Zaprta
b) Označena
c) Aktivna
d) Na pogonu C

2 **Kako označimo komentar v datoteki .bat?**
a) <!- in ->
b) rem
c) //
d) (

3 **Kolikšna je hitrost vodila PCI?**
a) 8,3MHz
b) 33MHz
c) 250MHz
d) 1,0GHz

4 **Kolikšen je pretok podatkov vodila USB 2.0?**
a) 12MB/s
b) 12Mb/s
c) 480MB/s
d) 480Mb/s

5 **Kolikšno frekvenco ima SDRAM (ne DDR)?**
a) 133
b) 250
c) 300
d) 1.000

Odgovori so na strani 87

Brezplačna tehnična podpora

Imate težave z računalnikom? Če ta vsaj približno deluje, usmerite e-sporočilo v Gregorjevi smeri, če ne, pa se spravite na svinčnik in papir

mraz@pcformatslo.net
PCFormat
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Rešilec je tukaj

Mlajši od gore/ Starejši od dreves/ Gregor Mraz je siten/ Vprašanj je preveč

Internetne povezave so očitno glavna težava tega meseca.

OMREŽJA

Delitev prek platforme

V Kmalu se bom preselil in bom preselil tudi svojo internetno povezavo (kabelski dostop). Moj novi sostanovalec je predlagal, da bi si povezavo delila, težava je edino v tem, da ima šminker Maca. Ali lahko PC in Mac uporabljata isto internetno povezavo?

DAVID

O Predlagam ti, da ne iščeš težav tam, kjer jih ni. Če bi vsaj poskusil priključiti omrežje in bi preizkusil, če zadeva deluje, bi tvoj sostanovalec že besno igral *WoW*, namesto da škripa z zobmi, medtem ko čakata na odgovor na tako smešno vprašanje.

Internet je poln usmerjevalnikov – v bistvu bi lahko celo rekel, da je internet narejen iz usmerjevalnikov. Mac tvojega sostanovalca se uspešno sporazumeva s celo vrsto teh naprav, in to čisto vsakič, ko poskuša odpreti eno samo spletno stran. Če boš v sobo še sam dodal en usmerjevalnik, se z internetom ne bo zgodilo prav nič hudega. Še vedno bo šlo za TCP/IP, ki ga razume praktično vsak računalnik na tem planetu. Če je Mac kak model stare šole (na primer predpotopni G3), ki ima še vedno OS9, bosta verjetno imela nekaj težav, preden ga bosta pripravila do sodelovanja z lokalnim omrežjem, a na vprašanja o Macih ne bom odgovarjal. Vsaj ne v *PCFormatu*. Če je Mac kak G4, ki že ima OS X, pa vprašanja ne bodo potrebna, ker bo vse preprosto delalo.

VARNOST

Če lajaš s psi...

V Zakaj se mi računalnik vedno sesuje, ko odprem kakšno stran za izmenjavo datotek? Ali je okužen s kakšnim čudnim virusom? Če na internetu delam karkoli drugega, je vse v redu, tako da mi ni jasno, zakaj se to dogaja.

LOVRO

O Dovoli, da ti povem kratko zgodbico o straneh za izmenjavo datotek. Trenutno sem sredi šesttedenskega odmora od *World of Warcraft* (po lastni izbiri), ker obupano poskušam svojo zasvojenost spraviti pod kontrolo. Zato imam skoraj vsak drugi dan velikansko luknjo v urniku, ki jo moram nujno zapolniti. Najhuje je pozno ponoči, ko sem preveč utrujen, da bi naredil karkoli kreativnega, in si želim samo odigrati kakšno igro. Edini problem je, da je *World of Warcraft* edina igra, ki mi je trenutno sploh všeč, po naključju pa je tudi igra, ki si je ne dovolim igrati.

Torej: prejšnji teden me je zagrabila brezigralska depresija. Spomnil sem se, da je *Warcraft III: The Frozen Throne* mogoče ravno dovolj azerothski, da bi lahko potešil lakoto po igranju, ne da bi dejansko goljufal. Edini problem je v tem, da ga nimam. Lahko bi sicer naslednje jutro skočil v trgovino in ga kupil, a kaj, ko sem ga hotel igrati točno takrat. Potreboval sem torej možnost, da igro kupim kar prek spleta. Pogledal sem na Direct2-drive.com, pa je niso imeli, potem pa sem v Google vtipkal "WC3 download" in dobil odgovor, da naj se odpravim na **www.unlimitedgamedownloads.com**.

"Snemite celotno igro in še veliko drugih. Neverjetna ekskluzivna ponudba!" je kričala stran. Že sama količina velikih začetnic bi morala biti dovolj, da bi prižgala alarmni zvonec v moji glavi. Običajno ga tudi bi, a sem bil preveč utrujen in preveč neučakan. Postalo je še

huje – ko sem končno ugotovil, da sem se v bistvu prijavil v omrežje P2P, in da je moja "celotna igra" piratska kopija, ki se na moj računalnik pretaka iz cele serije kletnih računalnikov, od Koreje do Koelna, mi je bilo že čisto vseeno. "Ah, bom pač nocoj igral piratsko kopijo, pa bom jutri kupil original," sem si mislil.

Če moje razmišljanje vzamemo kot kanček jezuitske racionalizacije, z njim ni nič narobe, kot strategija za hitro možnost igranja pa je stvar pogorela na celi črti. Igre seveda nisem mogel niti zagnati, in kot da to še ni bilo dovolj, sem računalnik okužil s tremi različnimi virusi in presenetljivo trdovratnim trojanskim konjem. Ta izkušnja je samo potrdila moje prepričanje, da so omrežja P2P približno tako uporabna kot iskanje večerje v smetnjaku. Z drugimi besedami: ne jokaj, če dobiš botulizem ali se napičiš na okuženo iglo.

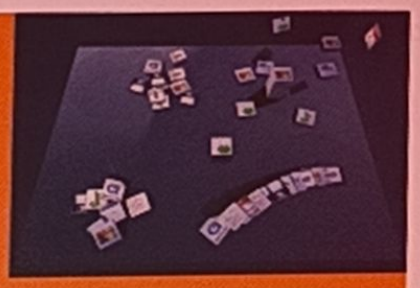
NAPAJALNIKI
Neposrečen zagon

Težavo imam z računalnikom, pa te prosim, če mi lahko pomagaš. Kadarkoli vklopim računalnik, se ta poskuša zagnati, a se nič ne zgodi, potem pa se čez čas sam ugasne. Ventilator na procesorju deluje, sem preveril. Računalnik je star samo dve leti. Ko ga vklopim, se na zaslonu ne pokaže nič; računalnik se samo ponovno zaganja, dokler ne izvlečem napajalnega kabla. Ali je kriv procesor ali pa samo napajalnik ali stikalo za vklop?

DAVOR

Vsekakor ni kriv procesor, žal pa ni nič tako enostavnega kot zataknjen gumb za vklop. Če bi se gumb za vklop zataknil, bi se računalnik zagnal popolnoma normalno, a bi se čez točno pet sekund ugasnil in bi tudi ostal ugasnjen. Če bi se zataknil gumb za ponovni zagon, se računalnik sploh ne bi zagnal, ampak bi se zataknil v ponovnem zagonu. Tvojim simptomom ustrezata dve bolezni. Prva je ta, da osnovna plošča na nek način generira stalne signale za ponovni zagon in bi bilo treba malce spajkati. Druga možnost pa je, da je za težave kriv napajalnik. Zaženi računalnik in poslušaj ventilator v napajalniku. Če se ta začne upočasnjevati, ko se računalnik ponovno zažene, ga zamenjaj. Če se ves čas vrti z isto hitrostjo, pa razmisli o zamenjavi osnovne plošče. Žal boš moral v vsakem primeru odšteti nekaj denarja, da se boš težave znebil.

FAQ
Fizikalno 3D namizje



Kaj je to?
BumpTop je prototipni grafični uporabniški vmesnik, ki izkorišča fizikalni pogon, da vaše datoteke dobijo določene lastnosti dejanskih predmetov na vaši mizi.

Katere lastnosti?
Maso, inercijo in debelino.

Zakaj le?
Namesto da bi se ikone rigidno razvrščale v mrežo, spominjajo na kartice SD, ki jih lahko pomečete po namizju. Eno ikono lahko povlečete na kup drugih, pa jih bo odrinila. Lahko jih tudi naložite eno na drugo, preganete, jih postavite na rob in še več.

Kaj ni to malce čudaško?
BumpTop omogoča tudi nov nabor ukazov z miško za nadzor. Vlečenje in spuščanje še vedno deluje, datoteke pa lahko tudi "frcate" po namizju. Lahko se bodo zaletele v skupino datotek ali pa se bodo postavile na kup. Če združite skupino datotek, se bo pojavila nova ikona v sredini te skupine. Ko kazalec povlečete prek te ikone, se bo skupina zložila. Z miško lahko kupe tudi razmečete na različne načine - na primer kot krinolino.

Komu bo namenjen?
Ne ravno igričarjem. Bolj uporabnikom, ki so vajeni dela z dejanskim papirjem in imajo izjemno zmogljive 3D kartice. Vmesnik omogoča celo vnos s peresom - mogoče pa gre za najbolj noro aplikacijo za tablične PC-je, kar jih je univerzum videl?

Oglejte si video BumpTopa v akciji na
honeybrown.ca/pubs/Bumptop.html

NOVO NA TRŽIŠČU
CENTER PROJEKCIJE
najboljša izbira projektorjev v Sloveniji
CASIO XJ-S30
CASIO
CASIO XJ-S35
SUPER TANKI
samo 43mm višine
200%
OPTIČNA povečava
2000
ANSI lumnov
XGA ločljivost, 1.8 kg
DLP
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DARILO
CASIO EX-S600
6.0 Megapixel, 3x optični zoom
5.6 cm TFT barvni zaslon
Anti Shake DSP, HQ MPEG-4 filmi
(redna cena: 65.000 SIT)
možnost prezentacij brez računalnika (USB ključ)
možnost brezžične WLAN povezave
AKCIJA:
XJ-S30 360.000 SIT (1.502,25EU) + DARILO EX-S600
(Akcija velja do 31.10.2006, oziroma do odprodaje zalog. Cena brez DDV.)
440.000 SIT (1.836,09EU)
(cena brez DDV)
LESTRA d.o.o., Prevale 7, 1236 Trzin, tel.: 01 563 60 62, info@lestra.si, www.lestra.si
InFocus PLUS projectiondesign Optoma NEC SANYO TOSHIBA HITACHI CASIO

APLIKACIJE

Trmasta e-pošta

Kako lahko zbrišem e-sporočilo, ki se zagozdilo v mojem nabiralniku? Tam je že celo večnost, pa ga ne morem ne prestaviti ne zbrisati.

MARKO

Predvidevam, da govoriš o računu POP3, pri katerem se pošta sname na tvoj računalnik v odjemalcu, kot je *Outlook Express* (za IMAP ali spletno pošto se boš moral pozanimati pri ponudniku). Razlog za takšna "trajna" sporočila v *Outlook Expressu* je skoraj vedno poškodovana datoteka z bazo podatkov. Mogoče bi ti lahko uspelo z enostavnim pravilom za filtriranje, in sicer "Where the subject line contains <vnesi zadevo>, delete it", nato pa samo še klikni na **Apply Now**. Poskusiš lahko tudi s **Tools → Options → Maintenance → Clean up now... → Delete**. Če nič od naštetega ne deluje, boš moral zbrisati samo datoteko z bazo podatkov. Klikni na **Tools Options → Maintenance → Store folder...** in kopiraj pot do datoteke v odložišče. Zapri *OE*, odpri *Explorer* in prilepi pot v naslovno vrstico. Tako boš prišel do mape, v kateri so shranjene datoteke dbx, in sicer po ena za vsako mapo, ki si jo ustvaril v odjemalcu. Zbriši mapo Inbox.dbx in ponovno zaženi *Outlook Express*. Program bo sam ustvaril novo, prazno datoteko Inbox.dbx. Prej pa ne pozabi vseh sporočil iz te mape kopirati kam drugam, če ne, jim samo pomahaj v slovo.

POGONI

Manjkajoči DVD

Kar naenkrat ne morem več dostopati do pogona DVD+/-RW na mojem računalniku. Ker ga nujno potrebujem, bi ga seveda rad spet usposobil. Kako lahko to naredim? Prosim pomagaj.

LINA

Ponovno zaženi računalnik in pritisni na tipko, ki te bo popeljala v nastavitve BIOS-a (običajno tipka **[Del]**). Oglej si razdelek, v katerem so našteti nameščeni pogoni. Če pogona DVD ni na seznamu, se je ta trajno pokvaril ali pa je izključen. Ugasni računalnik, odpri ohišje, izvleci podatkovni kabel in ga še enkrat priklopi, pa poskusi ponovno. Če pogon še vedno ne bo prepoznan, poskusi uporabiti kabel katerega drugega pogona, da vidiš, če je dejansko odpovedal pogon ali kabel. Če je krivec slednji, zamenjaj kabel, in obratno.

Če je pogon viden v BIOS-u, ne pa tudi v mapi My Computer, odpri **Control Panel → System** (če imaš pogled na kategorije, pojdi na **Performance and Maintenance**). Klikni na jeziček **Hardware,** nato pa na **Device Manager** in klikni na **[+]** poleg **Disk Drives**, da razširiš seznam. Če je pogon naveden na tem mestu, ga zbriši in ponovno zaženi računalnik. Če ga ni, ugasni računalnik, odpri ohišje, izklopi pogon, ponovno zaženi računalnik, ga še enkrat ugasni, priklopi pogon in še enkrat zaženi sistem. Ponovno zaženi računalnik in pritisni na tipko, ki te bo popeljala v nastavitve BIOS-a (običajno tipka **[Del]**). Oglej si razdelek, v katerem so našteti nameščeni pogoni. Če pogona DVD ni na seznamu, se je ta trajno pokvaril ali pa je izključen. Ugasni računalnik, odpri ohišje, izvleci podatkovni kabel in ga še enkrat priklopi, pa poskusi ponovno. Če pogon še vedno ne bo prepoznan, poskusi uporabiti kabel katerega drugega pogona, da vidiš, če je dejansko odpovedal pogon ali kabel. Če je krivec slednji, zamenjaj kabel, in obratno.

Če je pogon viden v BIOS-u, ne pa tudi v mapi My Computer, odpri **Control Panel → System** (če imaš pogled na kategorije, pojdi na **Performance and Maintenance**). Klikni na jeziček **Hardware,** nato pa na **Device Manager** in klikni na **[+]** poleg **Disk Drives**, da razširiš seznam. Če je pogon naveden na tem mestu, ga zbriši in ponovno zaženi računalnik. Če ga ni, ugasni računalnik, odpri ohišje, izklopi pogon, ponovno zaženi računalnik, ga še enkrat ugasni, priklopi pogon in še enkrat zaženi sistem. Če se bo pogon še naprej igral fantoma, si boš morala omisliti novega.

PROCESORJI

Omejitev hitrosti

Prejšnji računalnik je imel procesor 1200, ki ga je bilo mogoče naviti na 1900, kupil sem novi AMD Sempron 2400+, pa mi sistem kaže, da je 1.000MHz in da ga je mogoče naviti na 1.500, to ni dovolj, zato te prosim, če mi lahko pojasniš, kako AMD označuje svoje procesorje, da lahko vsaj kupim pravega.

ALEŠ

Najprej bi te rad predstavil moji najboljši prijateljici, gospodični Piki. Pri nas v uredništvu jo postavljamo med naše misli, da se te ne zapletejo. Vejica ni hitrejša od pike, še posebej, ko pomisliš na čas, ki ga človek porabi, da te opozarja na tvojo grozljivo uporabo ločil.

Sempron 2400 ima dejansko nativno frekvenco. Če tvoj deluje pri 1GHz, je frekvenca očitno znižana. Prepričan sem, da je razlog za to tvoje mečkanje s prejšnjim procesorjem. Sempron pričakuje, da bo frekvenca vodila 333MHz, zato je množilnik zaklenjen na 5x. Če procesor pelješ na obisk sistemskemu vodilu, ki teče pri 200MHz, bo končna frekvenca seveda 1.000MHz oziroma 1GHz. Ker gre za AMD-jev procesor, bo ta še vedno hitrejši od Intelovega čipa z isto frekvenco – recimo tam okoli 1,5GHz. Z drugimi besedami: spet si tam, kjer si začel.

Če tvoja osnovna plošča podpira frekvenco sistemskega vodila 333MHz, jo pač zvišaj, da bo procesor deloval pri 1,67GHz, kar je po AMD-jevih trditvah primerljivo z 2,4GHz Pentiumom (po mojih izkušnjah je bliže 2,2GHz). Če nimaš primerne plošče, boš pa pač potreboval novo. In če boš že zamenjal procesor in osnovno ploščo, zamenjaj še vse ostalo.

OMREŽJA

Nevidni WiFi

Tvegal bom, da me boš zabil v tla zaradi težave, ki jo je najverjetneje smešno enostavno odpraviti, a te vseeno prosim za pomoč. Pravkar sem računalnik priklopil na brezžično dostopno točko (Linksys WAP54G). Nikakor ne morem doseči, da bi bil računalniku dodeljen naslov IP. V možnostih pod Preferences sem ga nastavil ročno, pa se še vedno ne morem povezati v omrežje, čeprav je to vidno. Imam Windows XP Pro SP2 in vse popravke. Osnovna plošča je Asus A7N8X Deluxe z naborom nForce 2. Linksysa sem poskusil priključiti na dvoja mrežna vrata, 3comovo kartico in integrirano mrežno kartico. Naj še povem, da sem zadevo priklapljal že pred namestitvijo SP2 in spomnim se, da je bil prikazan logotop WiFi, zdaj pa kaže sistem samo mrežna vrata, brez logotipa WiFi.

TIM

Preden začneva govoriti o tem, kako bi nek naključni kabel vtaknil v kar eno režo, oziroma preden začneva kriviti tako ezoterične stvari, kot je nevidni logotip WiFi, bi bilo dobro, da se naučiva osnove reševanja težav z omrežji.

Predvidevam, da imaš v tem trenutku a) primeren modem za širokopasovno povezavo ali usmerjevalnik, ki dejansko deluje, b) namizni računalnik, ki je neposredno povezan z omenjenim modemom ali usmerjevalnikom, c) notesnik z vmesnikom WiFi d) čisto nič pojma o tem, kaj počneš.

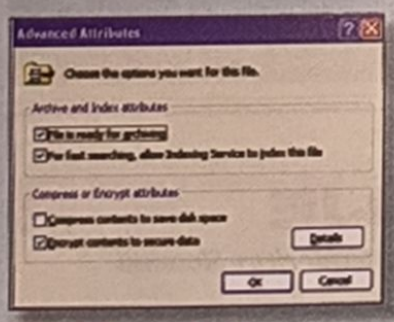
Imam doslej prav? Dobro. No, pa nadaljujva z dejansko diagnozo. Prosim, če spodnjim enostavnim navodilom sledíš, kolikor je le mogoče natančno.

1 Odpri nastavitve za usmerjevalnik (običajno tako, da spletni brskalnik usmeriš na 192.168.1.1). Izklopi DHCP.

> **"Preden začneva - ali imam prav, ko sklepam, da nimaš pojma, kaj počneš?"**

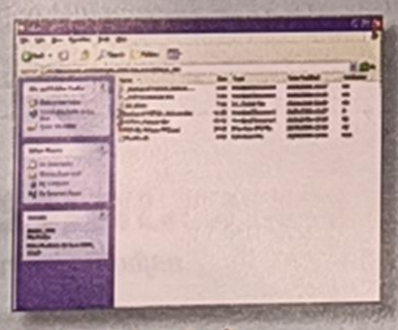
Iskanje kriptiranih datotek

Katere datoteke so skrivne in katere ne?



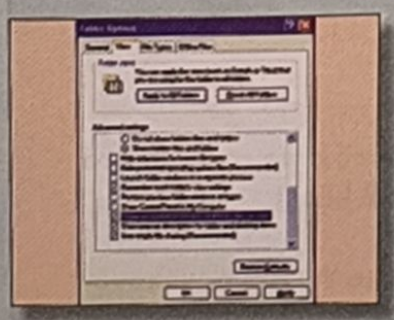
1 Omogočanje kriptiranja

Če imate Windows XP Professional in uporabljate datotečni sistem NTFS, lahko svoje dokumente dodatno zaščitite s kriptiranjem. Z desnim gumbom miške kliknite na izbrano datoteko in izberite Properties. Kliknite na gumb **Advanced** pod **Attributes** in označite okvirček pred **Encrypt contents to secure data**.



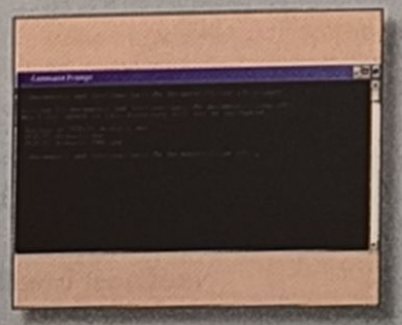
2 Po stolpcih

Kriptiranje je proces, ki običajno teče v ozadju. Če želite odkriti, katere datoteke so kriptirane, si lahko ogledate lastnosti vsake posebej, kar je pa nadležno. Namesto tega izberite pogled s podrobnostmi v **Explorerju** in z desnim gumbom kliknite na vrstico s stolci, da dodate stolpec Attributes. Kriptirane datoteke bodo imele dodatno lastnost E.



3 Obarvani poudarki

Za boljši pregled kliknite na **Tools → Folder Options → View** in označite možnost **Show encrypted or compressed NTFS files in colour**. Ta pogled ne ločuje med kriptiranimi in stisnjenimi datotekami, zato vam ne bo ravno v pomoč, če uporabljate stiskanje, ki je na voljo v XP.



4 Cipher.exe

Obstaja tudi orodje za odkrivanje kriptiranih datotek, ki deluje iz ukazne vrstice. Na voljo je na **www.microsoft.com/technet/security/tools/cipher.mspx**. Uporabniki XP ga že imate. Odprite ukazno vrstico, poiščite izbrano mapo in vnesite ukaz **cipher**. Izpisal se bo seznam vseh datotek – tiste z oznako E so kriptirane, tiste z U pa ne.

2 Odpri **Network Connections** na namiznem računalniku in z desnim gumbom miške klikni na **Local Area Connection**. Klikni na **Properties**, v seznamu protokolov izberi **TCP/IP** in spet klikni na Properties. Naslov IP nastavi na **192.168.1.2**, masko podomrežja na **255.255.255.0** in privzeti prehod na **192.168.1.1**.

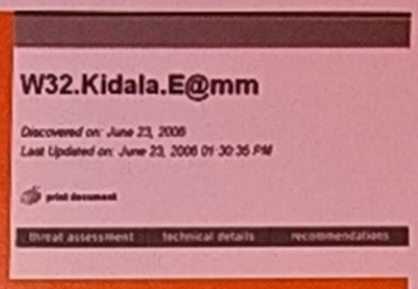
3 Na namiznem računalniku preveri, če se lahko še vedno brez težav povežeš na internet.

4 Priklopi WAP54G v usmerjevalnik in spletni brskalnik usmeri na to dostopno točko. Naslov IP za dostopno točko nastavi na **192.168.1.3**, nasko podomrežja na **255.255.255.0** in privzeti prehod na **192.168.1.1**. Vklopi "broadcast SSSID" in zaenkrat onemogoči WEP in WPA.

5 Odpri pogovorno okno **Network Connections** na notesniku in z desnim gumbom miške klikni na ikono **Wireless Network Connection**. Klikni na **Properties**, v seznamu protokolov izberi TCP/IP in še enkrat klikni na **Properties**. Nastavi naslov IP na **192.168.1.4,** masko podomrežja na **255.255.255.0** in privzeti prehod na **192.168.1.1.** Isto naredi za nastavitve **Local Area Connection** na notesniku, le da naslov IP nastaviš na **192.168.1.5.** S kablom notesnik poveži z usmerjevalnikom in preveri, če se lahko povežeš na internet. Če je povezava uspešna, izklopi mrežni kabel in dvakrat klikni na ikono **Wireless Network Connection** v sistemskem pladnju, da se odpre seznam vseh vidnih SSID-jev. Klikni na svojega in brez težav bi se moral povezati v omrežje in na internet. Če iz kakšnega čudnega razloga še vedno ne bi mogel vzpostaviti povezave, za to vsekakor ni kriv logotip WiFi. **PCF**

VIRUS MESECA

Ujemite digitalnega nevretenčarja...



Kolikokrat še? Ne odpirajte neznanih priponk, OK?

Ime Kidala
Vzdevki W32.Kidala.E@mm
Vrsta E-poštni črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <100
Virulenca Srednja
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 23. 6. 2006

Simptomi

Kidala se namesti tako, da doda datoteko digsol.exe v mapo Windows\system ali \System32. Spremeni tudi register, in sicer z vrednostjo "soldig", tako da se vsakič zažene skupaj z Windows in ustvari nov ključ v HKEY_CURRENT_USER\Software\Obsidium.

Kaj počne?

Kidala generira lažna e-sporočila z obvestilom, da sporočila nekomu ni bilo mogoče dostaviti. Sporočilom je pripeta datoteka .exe. In, prav ste uganili, ta priponka je v bistvu kopija samega črva.

Preventiva

O tem smo že govorili - nikoli ne zaganjajte priponk, za katere ne veste, kaj so, sploh če gre za izvršilne datoteke. Ne sprejemajte datotek prek internetnega klepeta in ne uporabljajte omrežij P2P.

Zdravilo

Čeprav Kidala poskuša zaustaviti vse protivirusne programe, pa vam ne more preprečiti, da bi zbrisali datoteko soldig.exe. Ko te datoteke ni več, lahko zbrišete še vnos soldig iz ključa Run in v celoti odstranite vnos Obsidium iz registra.

Več informacij

tinyurl.com/j5cwd

Odgovori 1c, 2b, 3b, 4d, 5a

AMIS d.o.o., Tržaška c. 83, 2000 Maribor

NAJVIŠJA RAVEN ZAŠČITE JE POSTALA ŠE VIŠJA!

F-SECURE

Protivirusne rešitve F-Secure za:

- Podatkovne in poštne strežnike
- Delovne postaje in prenosnike
- Požarne zidove in prehode
- Dlančnike in mobilne telefone

Več informacij:
info@f-secure.si
www.f-secure.si
02 620 63 94

Slika, kot se šika

Prejšnji mesec smo se osredotočili samo na velikanske široke zaslone, tokrat pa smo se odločili pogledati malce bolj pisano ponudbo

Danes je klasične katodne monitorje že skoraj težko dobiti, saj počasi tonejo v pozabo. So veliki, nerodni, elektromagnetno besni in povzročajo glavobole. Modeli LCD so lahki, tanki, imajo odlično sliko in manj obremenjujejo oči. Imajo pa en problem, in sicer, da je slika res dobra samo pri nativni ločljivosti. Večji kot je monitor, višja je ločljivost in zmogljivejša grafična kartica je potrebna, da bi lahko igre (in aplikacije, če smo čisto natančni) poganjali pri omenjeni nativni ločljivosti. To je bil doslej precejšnji problem, z novimi grafičnimi karticami pa se to kar pošteno spreminja.

Pri izbiri pravega monitorja pa seveda prav vsakič naletimo na goro težav. Prva je denar, ki ga imalo le redki srečneži toliko, da jih ta vidik računalniške opreme sploh ne zanima. To je tudi prvi razlog, da smo pri ocenjevanju monitorjev upoštevali tudi to, do kakšne mere bo olajšal vašo denarnico. Druga težava je sama kvaliteta monitorja, zato smo si pri vseh petnajstih monitorjih dobro ogledali sliko ter pognali nekaj iger in filmov, da bi videli, kako vsestranski so. Vsestranskost je bila namreč glavno gonilo tega supertesta (čisto mimogrede – tale supertest je zadnji v tej obliki, tako da vsekakor spremljajte *PCFormat* tudi v prihodnje, saj vam bomo po novem servirali znatno več vsega). Iskali smo monitorje, ki bodo najbolj koristili domačim uporabnikom. Doma namreč z računalniki počnemo največ različnih stvari – pišemo dopise in seminarske naloge, brskamo po internetu, gledamo filme, igramo igre, vedno več uporabnikov se loteva grafičnega oblikovanja... Iskanje pravega monitorja za vse našteto je vedno največji izziv. Berite naprej in ugotovite, v čigavi smeri se vam splača vreči dokaj zajeten kup denarja.

AOC LM2028

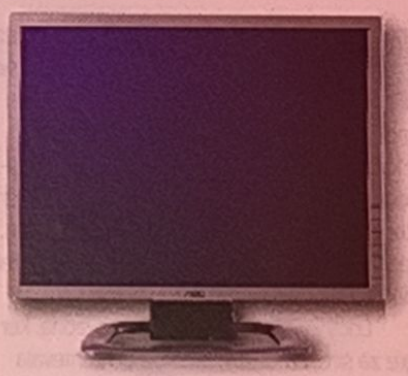
Cena 105.990 SIT (442,28€) Na spletu www.aoc-europe.com **www.anni.si**

AOC-jeve monitorje smo doslej že večkrat testirali in ugotovili, da so sicer čisto spodobni, a nič posebnega. Po oblikovni plati je LM2028 prav simpatičen monitor, saj je tanek, minimalistično in praktično oblikovan, črno-srebrna kombinacija ohišja pa nam je bila vedno pri srcu. Tisto, kar ima po oblikovni plati, pa manjka po zmogljivostni. Slika namreč ni ravno impresivna in pri privzeti ločljivosti ni ostra, kot smo vajeni pri drugih monitorjih. Barve prav tako niso ravno najbolj izrazite, saj slika v celoti deluje nekoliko sprano, žive barve pa so preveč pastelne. Meniji z nastavitvami so sicer lepo pregledni in enostavni za uporabo, a smo po nekaj časa obupali nad prirejanjem slike, saj z naprednim nastavljanjem ni bila veliko boljša od samodejnih nastavitev monitorja.

Ostale lastnosti tudi ne kažejo, da bi lahko LM2028 postal pravi večnamenski monitor. Odzivni čas namreč znaša 16ms, kar sicer za 20-palčni monitor sploh ni veliko, a je vseeno preveč za resno udejstvovanje v igrah. Zaradi nenatančne reprodukcije barv ga tudi grafični oblikovalci ne bodo vzljubili. Za pisarniško delo je prav simpatičen, za kaj več ga pa ne priporočamo, kljub nizki ceni.

PODROBNOSTI

Velikost	**20 palcev**
Ločljivost	**1.600x1.200**
Velikost pike	**0,255mm**
Odzivnost	**16ms**
Vidni kot (v/n)	**170°/170°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**700:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Zvočniki**



75% **PCF pravi...** "Za igre in grafično oblikovanje sicer ni, v pisarni bo pa res dobrodošel."

AOC LM929

Cena 58.990 SIT (246,16€) Na spletu www.aoc-europe.com **www.anni.si**

Drugi AOC-jev monitor na tem testu prav tako ne spada med najmlajše izdelke tega podjetja, kar je seveda še kako vidno. Istočasno pa je zelo, zelo jasno, da je monitor namenjen predvsem pisarniški rabi. Kvaliteta slike je sicer nekoliko boljša od LM2028, a ne znatno, nizko kontrastno razmerje pa prav tako ne pomaga.

Čeprav se nam kvaliteta slike ne zdi ravno vrhunska, pa ima tale monitor nekaj skritih adutov v rokavu. Prvi so možnosti nastavljanja samega monitorja, ki vključujejo tudi možnost nastavitve po višini, česar ogromno monitorjev na trgu še vedno ne podpira, je pa z uporabniškega stališča odlična možnost. Druga funkcija, ki nas je navdušila, pa je možnost obračanja zaslona za 90 stopinj, na račun česar je delo z dokumenti veliko enostavnejše (čeprav je pri večjih monitorjih potrebno malce bolj obračati glavo), saj je dokument v celoti in na veliko na monitorju, kar močno olajša oblikovanje.

To oblikovanje bo pa imelo s tem monitorjem nekaj manjših težav. Kot smo že omenili, kvaliteta slike ni ravno impresivna, reprodukcija barv pa tudi ni najboljša, zato grafični oblikovalci posezite po monitorju, ki bo barve prikazoval nekoliko manj pastelno.

PODROBNOSTI

Velikost	**19 palcev**
Ločljivost	**1.280x1.024**
Velikost pike	**0,294mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**170°/170°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**600:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Zvočniki**

77% **PCF pravi...** "Omogoča vrtenje zaslona in nastavitve višine, le slika ni med najboljšimi."

AOC LM965

Cena 53.990 SIT (225,29€) Na spletu www.aoc-europe.com **www.anni.si**

Zadnji AOC-jev monitor na testu je prav tako zelo očitno pisarniški LM965. Čeprav pri proizvajalcu trdijo, da je ta model namenjen vsem, ki jih bolj skrbi kvaliteta slike kot hitrost, ga namreč vseeno ne vidimo monitorja v drugi vlogi, kot na mizi tajnice. Vse lastnosti monitorja so namreč povprečne, od velikosti do kontrasta, ki je vse prej kot primeren za igranje iger ali gledanje videa. Pred tremi ali štirimi leti bi nas te specifikacije impresionirale, danes pa ne več.

Tudi oblikovno ta monitor v ničemer zares ne izstopa, saj podstavek, ki je sicer precej visok na žalost ne omogoča kakega drugega premikanja, kot le nagib.

Kvaliteta slike je precej povprečna, saj slika ni med najostrejšimi na testu, vsekakor pa ne spada med resno kontrastne. Barve delujejo nekoliko sprano, vidni kot pa prav tako ni impresiven, tako da je monitor očitno namenjen enemu samemu gledalcu. Za pisarniški monitor je smešno poceni in več kot dovolj, za kaj zahtevnejšega pa žal ne.

PODROBNOSTI

Velikost	**19 palcev**
Ločljivost	**1.280x1.024**
Velikost pike	**0,294mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**140°/135°**
Svetilnost	**270cd/m²**
Kontrast	**550:1**
Vhodi	**D-SUB**
Dodatno	**Zvočniki**

78% **PCF pravi...** "Monitor, primeren za klasično pisarniško udejstvovanje."

Belinea 10 20 35W

Cena 120.367,30 SIT (502,28€) Na spletu www.belinea.com

www.pcplus.si

Monitorji Belinea so nas doslej puščali precej hladne. Modeli LCD so bili sicer vedno boljši od Belineinih katodnih modelov, a niso prav po ničemer izstopali. Model 10 20 35W pa je naše mnenje pošteno spremenil. Gre namreč za pravo presenečenje. Monitor je namreč odlično opremljen, fantastično oblikovan in ima v bistvu zelo, zelo dobro sliko.

Ločljivost je sicer malce nenavadna, ker le gre za široki monitor, tako da bo zahtevala nekaj privajanja, če ste vajeni monitorjev 4:3. Vidni koti so dovolj široki, čeprav po našem mnenju ne znašajo celih 178 stopinj, kot trdijo pri Belinei. Za 20-palčni monitor je 10 20 35W sicer dobro odziven, a gre žal za zaslon MVA, tako da se v hitrih igrah ne obnese ravno idealno, je pa zato odličen pri vsem ostalem, vključno z videom.

Pri Belinei pa so se očitno začeli zgledovati po velikih, saj je v monitor vgrajeno tudi vozlišče USB s štirimi izhodi, ki sicer poveča uporabnost monitorja, a je nekoliko nerodno postavljeno na zadnjo stran, da ni ravno dostopno. Za hitro priklapljanje naprav torej ni najbolj primerno, je pa vseeno uporabno.

PODROBNOSTI

Velikost	**20,1 palca**
Ločljivost	**1.680x1.050**
Velikost pike	**0,258mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**178°/178°**
Svetilnost	**300cd/m²**
Kontrast	**800:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Zvočniki, vozlišče USB (4 vrata)**

85% **PCF pravi...** "Ta monitor je pravo presenečenje glede na dosedanje Belineine modele."

Belinea 2025 S1

Cena 84.283,30 SIT (351,70€) Na spletu www.belinea.com

www.pcplus.si

Drugi Belinein monitor na testu ima klasičen zaslon TN+Film, kar seveda pomeni, da je dobro odziven, a kvaliteta slike malce peša, še posebej pri reprodukciji barv. 8ms je za monitor danes sicer precej, a pri igrah nismo imeli težav, tako da se nad to lastnostjo monitorja ne moremo pritoževati.

Nas pa je zato nekoliko razočarala sama kvaliteta slike. Kljub dokaj visokemu kontrastnemu razmerju je namreč nekoliko sprana, barve pa niso tako žive, kot bi lahko bile. Tudi vidni kot ni ravno vzoren, saj že na papirju ni najboljši, v praksi pa je celo nekoliko nižji.

Tudi nativna ločljivost za 20-palčni monitor ni ravno zavidanja vredna, saj smo danes že vajeni na ločljivost 1.600x1.200 pri takšni vidni površini, kar preprosto pomeni, da monitor ni v celoti izkoriščen, kar je škoda.

Komu bi ga priporočili, sprašujete? Igralcem in grafičnim oblikovalcem žal ne, je pa precej dobra izbira za kakršnokoli pisarniško delo, čemur je tudi namenjen. Za to ceno boste težko kje našli boljši 20-palčni monitor.

PODROBNOSTI

Velikost	**20 palcev**
Ločljivost	**1.400x1.050**
Velikost pike	**0,292mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**160°/160°**
Svetilnost	**300cd/m²**
Kontrast	**700:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Zvočniki**

78% **PCF pravi...** "Simpatičen monitor, a ima dovolj pomanjkljivosti, da ga igralcem ne priporočamo."

Fujitsu Siemens ScaleoView C19-10

Cena 69.840 SIT (291€) Na spletu www.fujitsu-siemens.com

www.avtera.si

Fujitsu Siemens je podjetje z izjemno pisano paleto izdelkov, med katere spadajo seveda tudi monitorji. Modela, ki smo ju tokrat dobili v test, sodita (zelo očitno) v skupino pisarniških monitorjev, saj je med lastnostmi le malo takih, ki bi kazale na možnosti bolj vsestranske uporabe.

ScaleoView C19-10 je klasičen 19-palčni monitor, ki na testu niti enkrat samkrat ni dvignil glave iz povprečja. Nativna ločljivost je sicer čisto dovolj za monitor teh dimenzij, odzivni čas pa tudi ne caplja nekje v ozadju, a kaj, ko je kontrastno razmerje prenizko za multimedijske igrarije, vidni kot pa je vse prej kot zavidljiv. Dodatna zamera leti tudi na pomanjkanje vhoda DVI, kar pomeni manj možnosti priklopa, sploh na novejše grafične kartice (in posledično izgubo signala zaradi pretvorb).

Sama kvaliteta slike je spodobna, le da barve niso ravno najbolj žive. Če seštejemo vse skupaj, je rezultat zelo očitno pisarniški monitor, ki je prijeten in enostaven za uporabo, igralci in grafični oblikovalci pa raje vrzite oko na kak model z boljšim zaslonom.

PODROBNOSTI

Velikost	**19 palcev**
Ločljivost	**1.280x1.024**
Velikost pike	**0,294mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**150°/135°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**650:1**
Vhodi	**D-SUB**
Dodatno	**Zvočniki**

77% **PCF pravi...** "Sicer simpatičen monitor, ki pa se po ničemer ne loči od konkurence."

Fujitsu Siemens ScaleoView W19-1

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.fujitsu-siemens.com **www.avtera.si**

Drugi ScaleoView na tokratnem testu pa je že bolj zanimiva zverinica, še posebej zato, ker gre za širokozaslonski model. Tako ima monitor precej potencialne dodatne vidne površine, ki pa je ne izkoristi, saj ločljivost ni najvišja (čeprav za 19-palčni model še zdaleč ni prenizka). To je po eni strani lahko prednost, saj starejše grafične kartice ali kartice s čudaškimi gonilniki pogosto ne podpirajo manj standardnih ločljivosti, a je takšne opreme danes že dokaj malo, tako da izgovor o združljivosti ne pride v poštev.

Jasno je, da je tudi tale monitor namenjen pisarniški rabi, saj kontrastno razmerje in vidni kot jasno kažeta, da grafično zahtevnejše zadeve niso ravno vzorno prikazane. Slika je sicer precej ostra, a so barve sprane, v temnih predelih pa definitivno ni dovolj vidnih podrobnosti. Fujitsu Siemens ima sicer celo paleto odličnih monitorjev za igričarje, a serija ScaleoView ne spada v to skupino.

PODROBNOSTI

Velikost	19 palcev
Ločljivost	1.440x900
Velikost pike	0,285mm
Odzivnost	8ms
Vidni kot (v/n)	150°/130°
Svetilnost	300cd/m²
Kontrast	500:1
Vhodi	DVI-D
Dodatno	Zvočniki

76% **PCF pravi...** "TZ1 ima vse, kar imajo veliki, pa še precej cenejši je. Idealen za poletne počitnice."

LG Flatron L1970H

Cena 95.760 SIT (399€) **Na spletu** www.lge.com **www.avtera.si**

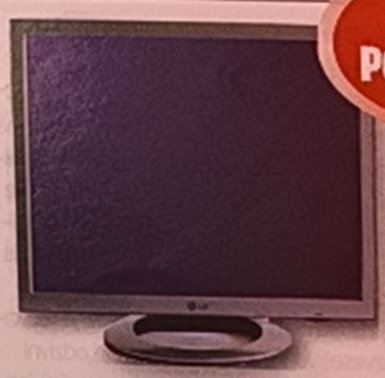
Podjetje LG prav tako spada med podjejta z neverjetno široko paleto izdelkov, med katere seveda spadajo tudi monitorji. Tale monitor je prvi od testiranih, ob katerem bi se vsakemu igralcu pocedile sline. Sicer ne gre za najodzivnejši monitor pod soncem, je pa zato kontrastno razmerje tako besno visoko, da je slika dejansko dovolj dobra, da smo ji tudi mi padli na finto.

Tudi oblikovno je Flatron L1970H izjemno privlačen. Sicer je oblikovan zelo klasično in minimalistično, a je ravno zato tako simpatičen.

Gre torej za izjemno vsestranski monitor – pisarniški uporabniki so dovolj nezahtevni, da sploh ne bi opazili razlike, bodo pa ljubitelji filmov še kako uživali v zelo dobrih podrobnostih v temnih delih slike, igralci pa... no, tu je zgodba malce drugačna, ker monitor ni tako odziven, kot smo upali, da bo, a dokler igra ni prehitra, težav ni. *Doom* 3 je tipičen mešan blagoslov, zaradi katerega smo ta monitor vzljubili in se jezili nanj: tema ni več tako temačna, je pa zato toliko bolj nevarna, ker je odzivnost malenkost prenizka.

PODROBNOSTI

Velikost	19 palcev
Ločljivost	1.280x1.024
Velikost pike	0,255mm
Odzivnost	8ms
Vidni kot (v/n)	170°/170°
Svetilnost	300cd/m²
Kontrast	1.600:1
Vhodi	D-SUB, DVI-D
Dodatno	Nič



Dober nakup PCFormat

82% **PCF pravi...** "Izjemno kontrastna slika, a je občasno nekoliko prepočasen za resne igralce."

NEC MultiSync 2070WNX

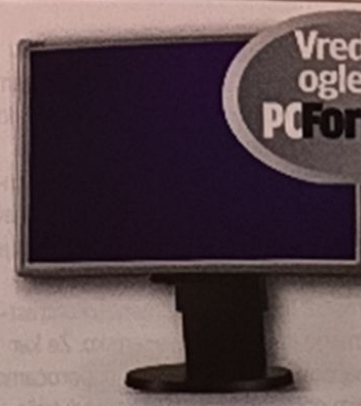
Cena 120.367,20 SIT (502,28€) **Na spletu** www.nec-display-solutions.com **www.pcplus.si**

Prejšnji mesec smo testirali NEC-jev monitor 20 WGX2, ki se je v igrah obnesel kot sanje, tokrat pa smo dobili isto velik monitor tega podjetja z nekoliko drugačnimi specifikacijami. Gre namreč za model z zaslonom TN+Film, kar sicer pomeni, da je izjemno hiter (kljub na papirju visokemu odzivnemu času), a kvaliteta slike ni na istem nivoju. Kontrastno razmerje je sicer več kot solidno (na papirju spet ne zveni tako visoko, a je slika vseeno zelo dobra), a so temne scene v filmih in igrah nekoliko preveč spačane za naš okus. 2D slika je odlična, tako da pri pisarniškem delu monitor prav blesti, barve pa so za tovrstni zaslon celo presenetljivo žive. Največja prednost tega monitorja pa je vsekakor nastavljivost, saj se je mogoče po mili volji igrati tudi z nastavitvami višine, kar je pri tovrstnih monitorjih še vedno redkost.

Za pisarniško delo je monitor vsekakor eden najboljših, kar smo jih doslej testirali, najbolj zagrizenim igralcem pa priporočamo ogled kakšnega drugega monitorja. Bodo pa tega NEC-jevega modela precej veseli tudi grafični oblikovalci, saj je reprodukcija barv na visokem nivoju, možnosti kalibracije pa so res prav pestre.

PODROBNOSTI

Velikost	20,1 palca
Ločljivost	1.680x1.050
Velikost pike	0,258mm
Odzivnost	10ms
Vidni kot (v/n)	160°/145°
Svetilnost	300cd/m²
Kontrast	500:1
Vhodi	D-SUB, DVI-D
Dodatno	Nič



Vredno ogleda PCFormat

80% **PCF pravi...** "Odlična slika in precej impresivna odzivnost, a je kontrastno razmerje malce prenizko."

Neovo M-19

Cena 57.990 SIT (241,98€) Na spletu www.neovo.com **www.anni.si**

AG Neovo M-19 je tipičen primer popolno opremljenega multimedijskega monitorja. Seveda ta trditev velja le do trenutka, ko si ga dodobra ogledate, saj šele potem opazite odličnost oblikovanja. Najbolj izstopa dejstvo, da M-19 ni simetrično oblikovan, česar smo vajeni pri konkurenci. Ravno zaradi te malenkosti je ta monitor tako privlačen, in kadar je postavljen ob bok konkurenci, vsekakor izstopa.

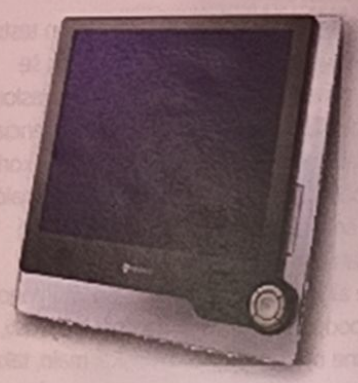
Udobnost uporabe je okrnjena predvsem zaradi nezmožnosti nastavitve višine, se pa ergonomično dodobra odkupi z možnostjo montaže na steno in strop.

PODROBNOSTI

Velikost	**19 palcev**
Ločljivost	**1.280x1.024**
Velikost pike	**0,294mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**150°/130°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**500:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Zvočniki, vozlišče USB (2 vrata)**

Drugače pa gre za 19-palčni monitor s solidnimi karakteristikami in dokaj dobro sliko. Odzivni čas ni vrhunski (8ms), toda monitor več kot očitno ni namenjen igralskim navdušencem, ki brez pomisleka plačajo nekaj tisočakov več za milisekundo manj.

Slika je spodobno kontrastna in ostra, barve so tudi dokaj realno prikazane, je pa monitor vseeno zelo očitno namenjen pisarniškemu delu, saj je le nekoliko premalo odziven. Za vse uporabnike, ki običajno dolgo sedijo pred računalnikom, je vključena zanimiva možnost, da vas monitor sam opozori, da bo potreben krajši premor.



80% **PCF pravi...** "Oblikovno dovršen multimedijski monitor, a ni za zagrizene igralce."

Neovo X-19AV

Cena 144.989,99 SIT (605,03€) Na spletu www.neovo.com **www.anni.si**

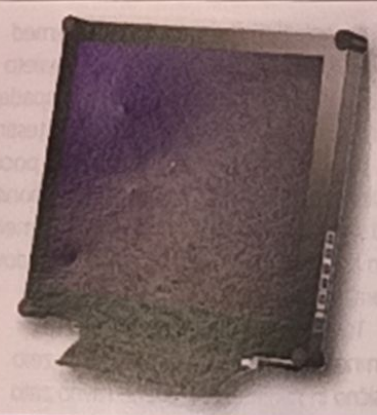
Tudi drugi monitor, ki ga je AG Neovo poslal na testiranje, se lahko pohvali z nenavadnim oblikovanjem. Če je serija M mišljena kot digitalna multimedijska zabava, pa je serija X namenjena kazanju mišic. Da, monitorji serije X so pravi bodybuilderji. Čeprav gre za 19-palčni monitor z dokaj standardno velikostjo pike, pa nas monitor poskuša prepričati predvsem z dvema podatkoma. Prvi pravi, je precej visoko kontrastno razmerje, kar je vsekakor razveseljivo. Drugi pa pravi, da je odzivni čas monitorja 4ms, seveda merjen med sivinama. Če nas dober kontrast veseli, pa nad odzivnim časom resnično ne moremo biti preveč navdušeni, saj smo 4ms monitorje videli že pred letom dni. Pri AG Neovo bodo morali mišice povečati še z bolj neutrudnim treniranjem ali s steroidi.

PODROBNOSTI

Velikost	**19 palcev**
Ločljivost	**1.280x1.024**
Velikost pike	**0,294mm**
Odzivnost	**4ms**
Vidni kot (v/n)	**140°/130°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**600:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D, S-Video, kompozitni video**
Dodatno	**Nič**

Oblikovno monitor odstopa od klasične zasnove ekrana in podstavka, saj je podstavek komajda izrazen in zelo funkcionalno omejen, saj omogoča le nastavljanje naklona

Ima pa ta monitor še en zanimiv dodatek, in sicer video vhod, tako da se lahko ob priklopu primerne naprave prelevi tudi v televizor. Ta možnost tudi izdaja, da gre za monitor, ki je namenjen domači rabi, a mu vseeno zmanjka sape pri grafično res zahtevnih nalogah, kot so igre ali filmi.



82% **PCF pravi...** "Multimedijski monitor za manj zahtevne uporabnike, ki se lahko prelevi v televizor."

Philips 200WP7ES

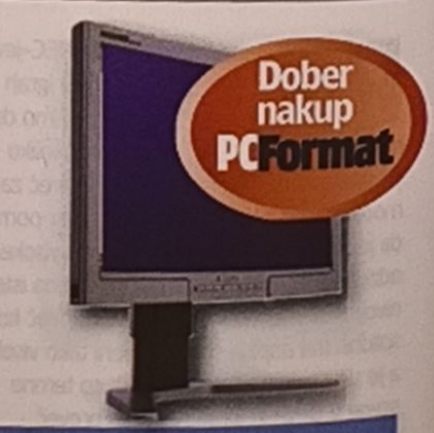
Cena 119.630 SIT (499,21€) Na spletu www.philips.com **www.pchand.si**

Priznamo, da smo malce pristranski do Philipsovih monitorjev, saj so nam že od vsega začetka izjemno všeč. In tale model je samo še dodatno potrdil, da naša pristranskost ni neosnovana. Gre namreč za enega najbolj vsestranskih monitorjev na tokratnem testu. Je ogromen, ločljivost je primerna sami vidni površini, odziven je primerno za monitor teh dimenzij, kontrastno razmerje pa je že skoraj sanjsko. Že kar takoj naj povemo, da ga iz srca priporočamo grafičnim oblikovalcem, saj je reprodukcija barv odlična, zaslon pa je mogoče tudi zavrteti za 90 stopinj, tako da je kakršnokoli grafično oblikovanje znatno olajšano, sploh v namiznem založništvu.

PODROBNOSTI

Velikost	**20,1 palca**
Ločljivost	**1.680x1.050**
Velikost pike	**0,258mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**178°/178°**
Svetilnost	**300cd/m²**
Kontrast	**1000:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Vozlišče USB (4 vrata),**

Igralci tudi ne bodo razočarani, saj je kvaliteta slike odlična, monitor pa je dovolj odziven, res pa je, da se mu občasno kolcne pri res hitri akciji, kar se pa ne dogaja pretirano pogosto. O vsestranski naravi monitorja priča tudi vgrajeno vozlišče USB s štirimi vrati, ki so dovolj priročno nameščena za hiter dostop.



89% **PCF pravi...** "Res vsestranski monitor, ki se pa občasno lovi v hitrih igrah."

Samsung SyncMaster 204B

Cena 112.800 SIT (470€) Na spletu www.samsung.com

www.avtera.si

O Samsungovih monitorjih se skoraj ne splača izgubljati besed. V bistvu obstaja le malo modelov, ki jih ne bi mogli priporočiti, in to velja že od časov katodnih monitorjev naprej. SyncMaster 204B je po svoje prav nenavaden za monitor LCD. Pa ne po lastnostih, čeprav so te impresivne. Ne, zanimivo je, da ima ta monitor daleč najlepšo sliko pri ločljivosti, ki ni nativna, od vseh monitorjev na testu. Pri 1.280x1.024 je slika namreč le za odtenek manj ostra kot pri 1.600x1.200, kar je pravo presenečenje in seveda mana z nebes za igralce, katerih grafične kartice ne prenesejo vseh podrobnosti pri tako visoki ločljivosti.

Slika je na splošno odlična, kontrastno razmerje pa prikaže dovolj podrobnosti v temnih scenah. Odzivni čas jasno kaže, da je ta monitor namenjen igralcem, saj se je na testu izjemno dobro obnesel.

Tudi 204B je eden tistih monitorjev, ki bodo razveselili oblikovalce in vse, ki pogosto delate z dokumenti, saj ga je mogoče zasukati za 90 stopinj. Je pa slika v navpičnem položaju slabše kvalitete (sploh v primerjavi s Philipsovim modelom), kar nas je pa razočaralo. Vseeno pa gre za res vsestranski monitor, ki ga bo lahko prav vsak s pridom izkoristil.

PODROBNOSTI

Velikost	**20 palcev**
Ločljivost	**1.600x1.200**
Velikost pike	**0,255mm**
Odzivnost	**5ms**
Vidni kot (v/n)	**160°/160°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**800:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Nič**

90% **PCF pravi...** "Izjemen monitor za izjemno ceno. Vsestranskost je njegov glavni adut."

Samsung SyncMaster 214T

Cena 200.400 SIT (835€) Na spletu www.samsung.com

www.avtera.si

Še en Samsungov izdelek in po pričakovanjih še ena vsestranska pošast. Če smo čisto iskreni, je več kot 21 palcev za domačega uporabnika že skoraj preveč, sploh za tiste, ki nimajo dovolj prostora, da bi monitor odmaknili od obraza za vsaj meter. Na manjši razdalji je slika namreč preprosto prevelika in delo resnično ni udobno.

Kvaliteta slike je na zavidljivi ravni, monitor pa je tudi presenetljivo odziven za model takšnih dimenzij. 8ms je za igre že skoraj malce prepočasi, a je za velikost pač potrebno plačati. Kontrastno razmerje je odlično, barvna preprodukcija prav tako. Monitorja bodo zato veseli tudi grafični oblikovalci (seveda je zaslon mogoče zasukati za 90 stopinj, kar je mana z nebes za namizno založništvo), ljubitelji filmov pa bodo uživali v kontrastni sliki, tudi iz klasičnega predvajalnika, saj ima 214T tudi video vhode za zunanje naprave. Z vsemi naštetimi možnostmi je tako odlična izbira tudi za majhna stanovanja in študentske sobe, kjer ni prostora za televizor. Velik vidni kot pomeni tudi, da si lahko sliko ogleduje večja druščina ljudi..

PODROBNOSTI

Velikost	**21,3 palca**
Ločljivost	**1.600x1.200**
Velikost pike	**0,27mm**
Odzivnost	**8ms**
Vidni kot (v/n)	**178°/178°**
Svetilnost	**300cd/m²**
Kontrast	**900:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D, S-Video, kompozitni video**
Dodatno	**Nič**

88% **PCF pravi...** "Velikanski in vsestranski monitor, a je cena za domače uporabnike preveč zasoljena."

Samsung SyncMaster 971P

Cena 124.200 SIT (517,50€) Na spletu www.samsung.com

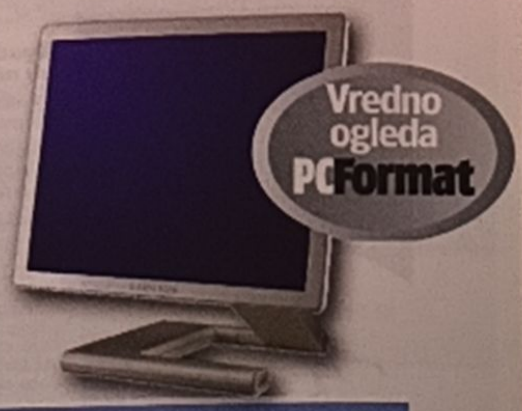
www.avtera.si

Če ste v dvomih, kaj kupiti, kupite ta monitor. Pravzaprav se vam nakup splača, tudi če niste v dvomih. Gre namreč za enega najbolj dovršenih monitorjev, kar jih je na trgu. Prva stvar, ki jo boste opazili na tem Samsungovem modelu, je podstavek, ki je preprosto najboljši možni podstavek ta hip in pika. Monitor lahko vrtite, nagibate in obračate, skratka, z njim lahko delate vse, kar vam pade v glavo. Vse to ima le en sam namen: omogoča najti idealen položaj za delo z monitorjem.

Toda kaj vam bo odlična ergonomija, če ne bi bilo dobre slike? Naj vam povemo, da gre za enega najkvalitetnejših zaslonov, kar smo jih videli. Kaj porečete na tipičen kontrast 1500:1 in vidni kot 176 stopinj vodoravno in navpično? Vam še vedno ni zmanjkalo sline? Na koncu pa nas prepriča še soliden odzivni čas 6ms, merjen pri prehodu sivin, kar je za delo s tem monitorjem več kot dovolj. Edina težava je v tem, da gre za zaslon PVA, ki je nekoliko zaspan za hitre igre, tako da resni zagrizenci nad hitrim igranjem poglejte še kam drugam.

PODROBNOSTI

Velikost	**19 palcev**
Ločljivost	**1.280x1.024**
Velikost pike	**0,294mm**
Odzivnost	**6ms**
Vidni kot (v/n)	**176°/176°**
Svetilnost	**250cd/m²**
Kontrast	**1.500:1**
Vhodi	**D-SUB, DVI-D**
Dodatno	**Nič**



89% **PCF pravi...** "Izjemen monitor. Malce dajejo pretvorbe signala, drugače pa je več kot le vreden ogleda."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne podrobnosti v drobnem tisku v eni sami tabeli

	AOC LM2028	AOC LM929	AOC LM965	Belinea 10 20 35 W	Belinea 2025 S1	Fujitsu Siemens ScaleoView C19-10	Fujitsu Siemens ScaleoView W19-1
	75%	77%	78%	85%	78%	77%	76%
VELIKOST	20 palcev	19 palcev	19 palcev	20,1 palca	20 palcev	19 palcev	19 palcev
LOČLJIVOST	1.600x1.200	1.280x1024	1.280x1024	1.680x1.050	1.400x1.050	1.280x1.024	1.440x900
VELIKOST PIKE	0,255mm	0,294mm	0,294mm	0,258mm	0,292mm	0,294mm	0,285mm
ODZIVNOST	16ms	8ms	8ms	8ms	8ms	8ms	8ms
VIDNI KOT	170°/170°	170°/170°	140°/135°	178°/178°	160°/160°	150°/135°	150°/130°
SVETILNOST	250cd/m²	250cd/m²	270cd/m²	300cd/m²	300cd/m²	250cd/m²	300cd/m²
KONTRAST	700:1	600:1	550:1	800:1	700:1	650:1	500:1
VHODI	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB	DVI-D
DODATNO	Zvočniki	Zvočniki	Zvočniki	Zvočniki, vozlišče USB, 4 vrata)	Zvočniki	Zvočniki	Zvočniki

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990
www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

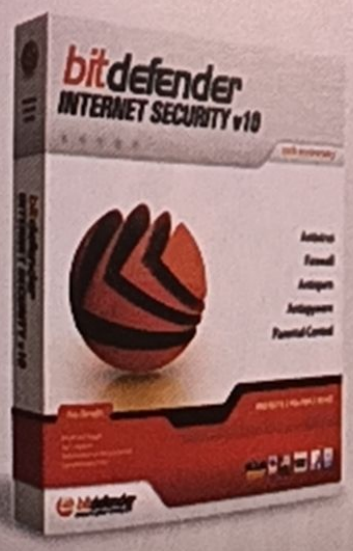
PCF Razsodba

Vrgli smo oko na 15 kandidatov...

Kot običajno, smo se precej praskali po glavah, da smo dodelili ocene vsem monitorjem na testu. Na našo veliko nesrečo namreč nismo dobili niti enega samega, ki bi ga lahko pošteno popljuvali in rekli, da je čisto zanič pri vsakem opravilu. Res pa je, da večina monitorjev na tokratnem testu, tako kot velja za celoten trg, ni ravno namenjena pisani paleti opravil, ki se jih loteva večina domačih uporabnikov.

Kot najbolj vsestranski monitor na testu se je izkazal Samsungov SyncMaster 204B, kar nekaj monitorjev pa se mu je nevarno približalo. Če iščete nov monitor, ki vam bo služil za najrazličnejša opravila, vam priporočamo, da na vrh nakupovalnega seznama postavite modele, ki so na tem testu dobili najvišje ocene, če iščete monitor za pisarniško delo, pa se mirno odločite za katerikoli model s tega testa, ker vam zaradi nakupa vsekakor ne bo žal. **PCF**

LG Flatron L1970H	NEC MultiSync 2070WNX	Neovo M-19	Neovo X-19AV	Philips 200WP7ES	Samsung Syncmaster 204B	Samsung Syncmaster 214T	Samsung Syncmaster 971p
82%	**80%**	**79%**	**82%**	**89%**	**90%**	**88%**	**89%**
19 palcev	20,1 palca	19 palcev	19 palcev	20,1 palca	20 palcev	21,3 palca	19 palcev
1.280x1.024	1.680x1.050	1.280x1.024	1.280x1.024	1.680x1.050	1.600x1.200	1.600x1.200	1.280x1.024
0,255mm	0,258mm	0,294mm	0,294mm	0,258mm	0,255mm	0,27mm	0,294mm
8ms	10ms	8ms	4ms	8ms	5ms	8ms	6ms
170°/170°	160°/145°	150°/130°	140°/130°	178°/178°	160°/160°	178°/178°	176°/176°
300cd/m²	300cd/m²	250cd/m²	250cd/m²	300cd/m²	250cd/m²	300cd/m²	250cd/m²
1.600:1	500:1	500:1	600:1	1.000:1	800:1	900:1	1.500:1
D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D, S-Video, kompozitni video	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D, S-Video, kompozitni videos	D-SUB, DVI-D
Nič	Nič	Zvočniki, vozlišče USB (2 vrata)	Nič	Vozlišče USB (4 vrata)	Nič	Nič	Nič



Mar res? Pravzaprav ne, ker so v resnici štirje.
Z **BitDefender Internet Security v10**
prejmete licenco, ki dovoljuje uporabo dvema uporabnikoma za dve leti. Lepo?
Prihranke pa porabite za druge dejavnosti - recimo plavanje?

- **41 milijonov ljudi zaupa BitDefenderju**
- **24/7 dosegljiva tehnična podpora**
- **2 leti najboljše proaktivne zaščite na svetu***
- **najboljša ponudba štiri v enem**

SECURES 2 PCs FOR 2 Years
10th Anniversary

BREZPLAČEN PREIZKUS | www.bitdefender.si

*certificirano s strani av-test.org

bitdefender secure your every bit

PARAMETICA

Dunajska 108, 1000 Ljubljana
tel: 01 585 7817, faks: 01 585 7818
e-pošta: prodaja@parametica.si

ŽE V PRODAJI!

FHM
ŠOKANTNO!
TATOVI ORGANOV!
20.000 dolarjev za ledvico, 60.000 za srce. FHM se je podal v središče trgovine s človeškimi organi!
SEKS BIBLIJA!
Prave ženske, pravi nasveti, pravi rezultati!
LIGA PRVAKOV!
Uporabi tisto vrv iz garaže in si privošči miren ogled tekem...
JESSICA ALBA!
To so fotografije, na katere si čakal...
500.000 SIT!
STUDENTKA LETA!
PLUS!
Kim Il Jong, Karma, Tera Patrick, Kocka in Indijec, ki si lahko sname lastno glavo (ali vsaj dobršen del)
FHM ŠTUDENTKA LETA!
Katarina Jurkovič
LIGA PRVAKOV!
ICE CUBE
ŠOKANTNO!
OČI: 5.000$
PLJUČA: 50.000$
SRCE: 60.000$
JETRA: 40.000$
LEDVICE: 20.000$
UBIJANJE ZA ORGANE!
Človeško življenje je neprecenljivo - kaj naj na te besede porečejo otroci, ki jih za 16.000 dolarjev na črnem trgu kupijo trgovci s človeškimi organi...

DVD MESECA

X-Men: The Last Stand

Regija 2 **20th Century Fox Home Entertainment**

Tretji - in domnevno tudi zadnji – del uspešne filmske sage o Marvelovih X-Men je prava domišljijska ekstravaganca, ki pod režisersko taktirko Bretta Ratnerja (*Red Dragon*, *Rush Hour*) nadaljuje pot, ki jo je s prvima deloma filmske trilogije začrtal Bryan Singer. *The Last Stand* je hkrati najbolj "stripovski" in najbolj ambiciozni del celotne franšize – barvit, melodramatičen in od začetka do konca nabit z adrenalinom, poleg že znanih vzporednic z zmeraj aktualnimi političnimi in družbenimi problemi (terorizem, rasizem, homofobija), pa uvaja še obilo novih, zanimivih junakov.

V *The Last Stand* se mutantje soočijo z grožnjo, ki bi lahko za zmeraj ogrozila njihov obstoj: veliko farmacevtsko podjetje je s pomočjo DNK posebnega mutanta sintetiziralo zdravilo, ki za zmeraj nevtralizira mutirani gen X. Kljub temu da bi takšno "zdravilo" mutantom prvič omogočilo izbiro vstopa v človeško raso, pa so njegove etične implikacije sevéda očitne. Kaj je pravzaprav narobe z dugačnostjo? Je konformizem res boljši od individualizma? Je velika moč blagoslov ali prekletstvo? In kaj, če si mutanti ne želijo biti "normalni? Za glavnega negativca serije, Magneta (Ian McKellen), predstavlja zdravilo novi holokavst, zato človeštvu v imenu pravice do drugačnosti napove vojno. Po robu se mu znova postavijo profesor Xavier (Patrick Stewart) in njegova druščina mutantov, ki se zavzemajo za sožitje z ljudmi in ki želijo nastalo situacijo rešiti na diplomatski način. Medtem ko se svet sooča z nastalo krizo, pa morajo Možje X obračunati še z nekdanjo članico Jean Grey, ki je vstala od mrtvih kot čustveno nestabilna Phoenix, njene neznaske moči pa ogrožajo celoten planet. In prizorišče za končni spopad je s tem pripravljeno...

Ocena

Film ✪✪✪✪✩

Disk ✪✪✪✪✩

Walk the Line

Regija 2 **20th Century Fox Home Entertainment**

Po uspešnici *Ray* je bilo le vprašanje časa, kdaj bo na filmska platna priromala tudi biografija Johnnyja Casha, enega najbolj uspešnih in vplivnih popularnih glasbenikov, ki si je s svojim izvirnim, strastnim zvokom in podobo večnega upornika prislužil nadimek Mož v črnem.

Johnny Cash (Joaquin Phoenix) je otroštvo na revni kmetiji v Arkansasu preživljal ob poslušanju country glasbe na radiu, svojo prvo skladbo je napisal v vojski, po koncu vojaškega roka pa se je zaposlil kot prodajalec in sanjal, da bo nekega dne posnel lastno ploščo. Njegova glasbena kariera doživi razcvet, ko ga pod okrilje vzame slovita založba Sun Records. Stresno življenje na turnejah in daleč od doma pa ga pahne v odvisnost od mamil in alkohola, spozna pa tudi June Carter (Reese Witherspoon), ki postane njegova muza, prijateljica in nazadnje tudi rešiteljica pred lastnimi temnimi demoni.

Walk the Line, portret legendarnega glasbenika, njegove družice in njune trnove poti do ljubezni, je nedvomno eden izmed boljših filmov leta, pravo dušo pa mu daje prepričljiva igra obeh glavnih igralcev, ki sta vse skladbe v filmu zapela sama.

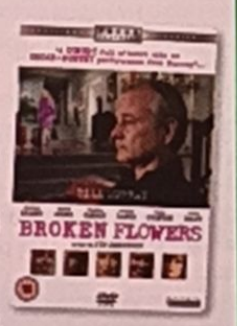
Ocena

Film ✪✪✪✪✩

Disk ✪✪✪✪✩

Broken Flowers

Regija 2 **Momentum Pictures Home Ent**



Broken Flowers je ganljiva, minimalistična mojstrovina režiserja Jima Jarmuscha, v kateri Bill Murray igra Dona Johnstona, ostarelega Dona Juana, ki cele dneve letargično posveda na kavču in posluša klasično glasbo, medtem ko življenje teče mimo njega. Nekega dne pa prejme anonimno rožnato pismo, v katerem piše, da ima 19 let starega sina. Njegov sosed, ki se v prostem času rad igra amaterskega detektiva, ga prepriča, da se poda na pravo odisejo samospoznavanja, v kateri obišče svoje bivše ljubezni (Sharon Stone, Jessica Lange, Frances Conroy, Tilda Swinton), da bi ugotovil, katera je mati njegovega neznanega otroka in končno obračunal s svojo preteklostjo.

Če sodite med ljudi, ki imajo radi filme s srečnimi koncí in komaj čakajo, da bo Bill Murray spet zaigral v komediji, kot je *Caddyshack*, se *Broken Flowers* izognite na daleč. Ne le da boste razočarani, temveč se vam utegne zgoditi, da boste zaradi frustrirajoče počasnega tempa in čudaškega, subtilnega humorja nekje na sredini te melanholične drame doživeli spontani samovžig.

Ocena

Film ✪✪✪✪✩

Disk ✪✪✪✩✩

DVDKotiček

ZATHURA: A SPACE ADVENTURE

Regija 2

Desetletni Walter (Josh Hutcherson) in šestletni Danny (Jonah Bobo) sta brata, ki se nenehno prerekata, njun preveč zaposleni oče (Tim Robbins) pa za razreševanje sporov med fantoma nima zmeraj časa. Toda njun odnos je kmalu postavljen na veliko preizkušnjo: Danny v kleti najde zapraševo namizno igro Zathura in ko jo pričneta igrati se znajdeta v vesolju, kjer jima grozijo asteroidi, nevarni roboti, črne luknje in sovražno nastrojeni nezemljani. Da bi se lahko vrnila domov, morata združiti moči in premagati nesoglasja... Si drznemo reči "*Jumanji* za trekkieje"?

✪✪✪✪✪

PRIME

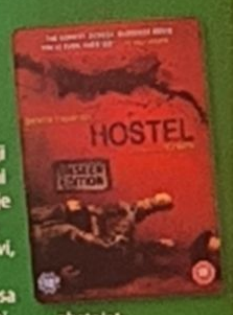
Regija 2

Psevdo-romantična psevdo-komedija *Prime* daje besedi dolgčas popolnoma novo dimenzijo. Uma Thurman igra 37-letno ločenko Rafi, ki se na vrat na nos zaljubi v 23-letnega, čustveno nezrelega umetnika Davida (Bryan Greenberg). Zaradi razpada svojega zakona obiskuje prijazno psihologinjo in terapevtko Liso (Meryl Streep), ki pa iz njunih pogovorov na svojo grozo sčasoma ugotovi, da je novi ljubimec njene pacientke pravzaprav njen lastni sin. David in Rafi se morata spopati z razliko v letih, zelo različnimi okolji, iz katerih izhajata, in zahtevami Davidove tradicionalne matere. Jima bo uspelo? Komu je sploh mar...

✪✪✪✪✪

HOSTEL

Regija 2



Sadistična grozljivka, ki si najbrž ne zasluži takšnega slovesa, se prične kot nizkoproračunska različica *Eurotripa*: ameriška mladeniča (Jay Hernandez in Derek Richardson) na potovanju po Evropi odkrijeta pravi pravcati raj na Zemlji - slovaški hostel, kjer je pivo noro poceni in kjer so vsa dekleta lahkožíva; nadaljuje pa se kot najbolj brutalen film Takashija Miikeja, v katerem brizgajo hektolitri krvi, organi pa frčijo po zraku. *Hostel* razen svojega "kako daleč lahko grem?" odnosa do nasilja pravzaprav nima razloga, da bi obstajal; o tem, kako je moral razjeziti slovaške turistične urade, pa raje niti ne razmišljamo.

✪✪✪✪✪

CRASH

Regija 2

Crash, režiserski prvenec Paula Haggisa, scenarista *Million Dollar Baby*, je provokativna drama na temo rasizma in družbenega položaja v Ameriki. Skozi serijo navidez nepovezanih zgodb različnih ljudi razkriva prikrite napetosti, strahove in rasne predsodke, ki vrejo v ameriškem talilnem loncu in kjer med ljudmi različnih narodnosti kljub skupnemu življenju še zmeraj ležijo celi svetovi. Pri tem se spretno izogne vsakršnim moralnim obsodbam in občinstvu ne pridiga o krivicah sveta, temveč ponudi veliko snovi za razmislek. In včasih je to več kot dovolj.

✪✪✪✪✪

Spletnestrani

NAJNOVEJŠE ONLINE GOVORICE

NAJBOLJŠE GRAFITARSKE STRANI

Stencil Revolution
www.stencilrevolution.com
"Kolektivna rekonstrukcija urbanega platna", Stencil Revolution, je zbirka del mnogih plodnih grafitarjev in seveda prostor za druženje in razgovore o tej temi.

Banksy
www.banksy.co.uk

Verjetno najbolj znan ulični umetnik na svetu. Nekateri menijo, da je pravi vizionar, drugi pa, da je sub-politični samovšečni mazač. Khm. Kakorkoli že, dečko je noro popularen, na tej strani pa so nekatera njegova najboljša dela.

Streetsy
www.streetsy.com
Avtorji strani Streetsy želijo, da bi stran postala največja zakladnica ulične umetnosti na spletu. Tukaj ne boste našli le slik urbanih dekoracij - stran namreč uporablja tehnologijo za mapiranje, tako lahko grafite najdete tudi v resničnem življenju.

Ekosystem
www.ekosystem.org
Na tej strani je masivna zbirka umetniških del, s poudarkom na grafitih na javnih prevoznih sredstvih. Ekosystem obiskovalce opozarja, da "risanje norosti na vlake je slabo IN nezakonito". Nam tudi ne pade na pamet, da bi podpirali tak vandalizem...

Googlove možnosti iskanja bodo najverjetneje vključene v MySpace.

Moč Googla

Google bo na koncu zavzel svet v majhnih iskalnih korakih

Veliki G je priden. Ko je svoj delež pri Baidu, kitajskemu iskalniku, ki je bil konkurenca v državi, prodal za zajetno vsoto, je svoje investicije usmeril drugam. 900 milijonov dolarjev vreden posel z News Corp je pogojen z določenim številom spletnih zadetkov, pomeni pa, da bo Google ponujal iskalno podporo (in s tem seveda generiral dobiček prek lastnega vira denarja, Google Ads) za vse Murdochove internetne podvige, razen Fox Sports, ki že ima pogodbo z MSN.

Največji internetni portal News Corp je, kot vemo, trenutno nenavadno velik MySpace. Google je v bitki za posel premagal MSN in Yahoo!, tako da bo zdaj prav to podjetje uporabnikom portala MySpace zagotavljalo možnost, da lahko iščejo prijatelje na strani. Po nekaterih poročilih se portalu pridruži kar 250.000 ljudi vsak dan (že zdaj ima skoraj 100 milijonov uporabnikov), to seveda pomeni tudi celo goro Googlovih oglasov.

Nekoliko bolj človekoljubna poteza je dodajanje opozoril rezultatom iskanja, ki uporabnike obveščajo, če obstaja sum, da stran, ki jo želijo odpreti, gostuje spyware ali

Turbo pospešek
JET-POWERED BEETLE
To je precej neverjeten opis predelave Volkswagnovega hrošča v hrošča z dvema motorjema. To mogoče ne zveni ravno razburljivo, dokler ne pogruntate, da je samo eden od obeh motorjev klasični motor na bencin. Drugi je namreč letalska turbina. Da, prav ste prebrali.

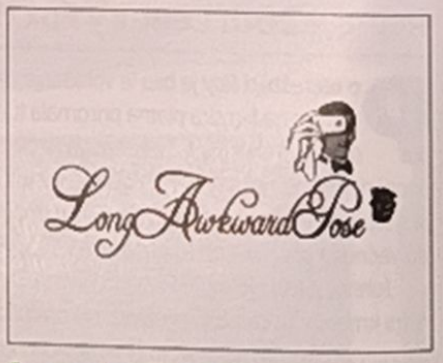
Ron Patrick, ki ima doktorat iz strojništva, se je odločil svoje znanje uporabiti na prav zanimiv način, zato je oblikoval "najbolj nor, popolnoma legalen cestni avto". Oba motorja je mogoče uporabljati istočasno, kar pomeni, da lahko navaden izlet s hroščem takoj postane raketna cestna norija.

Na strani je precej podrobno opisana celotna predelava avta, besedilo pa je zabavno arogantno, kot bi tudi pričakovali od človeka, ki *je vgradil letalsko turbino v VW hrošča.*
www.ronpatrickstuff.com

Ljubiteljski Trek
HIDDEN FRONTIER
Prvič po 3.000 letih se ne snema niti ena sama serija *Star Trek*. Kaj naj torej počnejo trekiji? Posnamejo lastno? Ah.

Hidden Frontier sicer ni edina ljubiteljska serija na spletu, je pa vsekakor ena najbolj dovršenih. Snema se v prazni sobi v hiši Roba Cavesa, amaterska ekipa pa je pred zelenimi platni posnela že kar sedem sezon serije.

Ko prvič vidite kakšno epizodo, se boste samo smejali. V bistvu je tak odziv tudi normalen. Scenariji so, milo rečeno, slabi, igralske sposobnosti nekaterih članov ekipe pa so za gledalca prav boleče. Če vse to spregledate, pa boste opazili kvaliteto CGI in ugotovili, da je bilo v serijo vloženega neverjetno veliko truda, tako da vam zagotavljamo, da boste navdušeni. Konec koncev je serija znatno boljša od *Enterprise*.
www.hiddenfrontier.com



Izpostavljenost
LONG AWKWARD POSE
Včasih napredki v tehnologiji rodijo pravo zlo, na primer atomsko bombo ali zvonjenja za telefone, ki jih lahko snamete z interneta. Včasih pa lahko rodijo tudi dobro, kot na primer možnost digitalnih fotoaparatov, da posnamejo nekaj sekund videa.

Te zmogljivosti so bralci Long Awkward Pose odlično izkoristili. Naprosite nekoga, če ga lahko poslikate, postavite človeka v pozo, nato pa, namesto da bi posneli fotografijo, posnemite 30 sekund videa, vmes pa se pretvarjajte, da spreminjate nastavitve na fotoaparatu. Končni "neudobni" posnetek nato objavite na internetu. O, da.

Že sama ideja zveni zabavno, posnetke, ki so objavljeni na tej strani, pa je skoraj nemogoče opisati. Boste pa razumeli, kaj bi radi povedali, ko se boste preklikali skozi stran. To je verjetno ena najboljših plati interneta.
www.longawkwardpose.com

druge oblike škodljive kode. Ta Googlova poteza je v skladu z vedno bolj razširjenim spletnim gibanjem, ki se je razvilo za boj proti debilom, ki naše računalnike polnijo z nepozvanim programjem. Gre za skupnost Stop Badware Coalition (**www.stopbadware.org**), skupino, ki se predstavlja za internetno vaško stražo.

Google Checkout pa je druga zgodba. Taka, ki priča o stisnjenih zobeh in napetih mišicah. Kar dolgo je eBay vladal internetnemu sistemu transakcij, sploh z navezo s PayPalom, pri Googlu pa so se odločili, da mora biti te prevlade konec, tako da so razvili lastnega. Trenutno je na voljo samo v ZDA, a se bo kmalu razširil po vsem svetu. Ko boste v Googlu na sponzorskih straneh našli zvito postavljeno ikono za Google Checkout, boste vedeli, da spletna trgovina podpira Googlov sistem plačevanja. Seveda je novi sistem namenjen temu, da bi privabil še več oglaševalcev na stran – vse spletne trgovine, ki ga bodo podprle, bodo lahko izkoristile popust na stroške procesiranja podatkov, seveda v zameno za plačano oglaševanje.

Niti Microsoft ni varen pred pohodom velikega G-ja, saj se je slednji odločil za boj na področju pisarniških aplikacij. Google načrtuje, da bo začel ponujati svoje storitve, kot sta e-pošta in planer, podjetjem, ki bodo za to seveda plačevala. Pametna poteza je bil nedavni nakup *Writelyja* (**www.writely.com**), v paketu pa bo tudi *Google Spreadsheets*, ki bo omogočal možnosti za sodelovanje, ki jih *Microsoft Office* še ne pozna. Ja, Google širi lovke na vse več strani in že predstavlja konkreten trn v peti Microsoftu Velikem. **PCF**

"Niti Microsoft ni varen, saj se je Google spustil v vojno na področju pisarniških aplikacij"

Forum
Ogrevanje

Simpatičen britanski komik Richard Herring vsak dan napiše obsežen blog, ki je noro zabaven in neverjetno iskren.

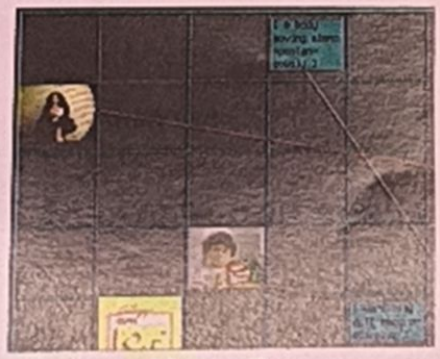
www.richardherring.com

Urbana dekoracija
GRAFFITI RESEARCH LAB

V navezi s stopicem na levi vam predstavljamo Graffiti Research Lab (GRL), projekt neverjetno krasnega Eyebeam OpenLab (**research.openlab.org**), ki obstaja samo iz razloga, da bi ponudil, citiramo, "dom umetnikom, inženirjem in hekerjem [beri: 'programerjem'], pionirjem odprtokodne kreativnosti."

GRL združuje grafite in kup drugih zabavnih vsebin v nekaj prekrasnega: domiselno in neškodljivo cestno umetnost. Vsi projekti so odprtokodni, dodana pa so pojasnila za vse stvaritve. Vse, kar avotrji ustvarijo, je objavljeno pod licencama GPL in Creative Commons. Odlična ideja so na primer t.i. LED Throwies (LED, baterija in magnet v eni napravi), ki jih lahko vržete na karkoli kovinskega v javnosti. Na strani si lahko ogledate več sto takšnih igračk, razvrščenih po cestah, ki navdušujejo mimoidoče.

graffitiresearchlab.com



Reklamni izpadi
COMMERCIAL, COMMERCIAL

Tega sploh ne razumemo, menimo pa, da bi lahko bilo pomembno. Mogoče bi lahko bilo celo čarobno. Jason Nelson je v mrežo združil 42 reklam iz 80. let. Vsak posnetek, ki traja le nekaj sekund, je eksplozija videa in zvoka, aktivirate pa ga s pritiskom na tipko na tipkovnici. Katera tipka aktivira določen posnetek, je skrivnost.

V bistvu je poanta vsega sestavljanje urokov. Na strani je priporočen "Sore Spell", ki ga lahko ustvarite s pritiskom na **[6]**, **[V]**, **[6]**, **[V]**, **[P]**, **[Z]**, a ne prehitro. Priporočamo vam tudi **[J]**, **[F]**, **[4]**, **[0]**, **[4]**, **[0]**, a bodite previdni, ker je izjemno močan. Če pritisnete **[H]**, boste videli mavrico!

No, zato je splet tako krasen. Če se vam ta stran ne zdi dovolj trden argument, se odpravite na **heybro.com/badscrabble** in si oglejte 15 fotografij res slabih kombinacij v *Scrabbleu*. Ste zdaj zadovoljni?

www.secrettechnology.com/commercial/comvid.htm

Avtorska patrulja

Upanje ostaja. *PCFormat* poroča o neusahljivi moči mam

Pred nekaj meseci smo žalostno ugotovili, da sodišča po Evropi ne želijo slišati prav nobenih argumentov v zvezi s popolnoma neuveljavljenim zakonskim statusom izmenjave datotek. Tokrat pa vam z veseljem sporočamo novico o tem, da strupeno izsiljevanje predstavnikov industrije ni bilo dovolj, da bi ustrahovalo mamo samohranilko in njeno hčerko. Primer je končal pri sodniku, ki se, praktično nezaslišano, ni želel zadovoljiti z klobasanjem odvetnikov in je želel videti dejanski dokaz za obtožbe.

Ko je RIAA želela omenjeno mamo in hčer, Debbie in Amando Foster, pomiriti z izvensodno poravnavo v znesku 5.000 dolarjev (nekaj manj kot milijon tolarjev), je dvojca iz Oklahome zagnala vik in krik in zahtevala, naj predstavniki industrije dokažejo njuno krivdo na sodišču. Zahtevali sta, naj RIAA predloži informacije, ki so pomembne za primer – imena snetih datotek in točne datume, ko bi se naj veliki zločin zgodil. Celoten primer je dobesedno razpadel, saj RIAA ni uspela sodišču predstaviti prav ničesar. Fosterjeva je vložila zahtevo po hitrem postopku, a so odvetniki, ki so zastopali RIAA, takoj stisnili rep med noge in umaknili tožbo. Sodišče se je s tem strinjalo, istočasno pa je plačilo celotnih sodnih stroškov zaračunalo korporacijam v združenju. Na tem mestu že dolgo ponavljamo isto: če ti primeri dosežejo vsaj približno inteligentnega sodnika, vse obtožbe odpadejo kot gumb na starih gatah.

Kot je razkrito na strani Ars Technica (**www.arstechnica.com**), Debbie Foster ni edina mama, ki se je odločila za povratni udarec. 42-letna invalidna mama samohranilka Tanya Anderson je namreč vložila tožbo proti RIAA za krasen seznam prestopkov: prevaro, varljivo poslovno prakso in izsiljevanje. Bodite prepričani, da bomo zelo skrbno spremljali razvoj dogodkov v naslednjih mesecih.

RIAA se je doslej posluževala dobičkonosne taktike, ko je brez milosti nedolžne ljudi tožila za ogromne vsote denarja, potem pa se je izvensodno pogodila za manjše, a še vedno odločno previsoke zneske. Tej taktiki so dnevi očitno šteti, razlog za to pa so med ostalim tudi invalidne mame samohranilke, ki se ne vdajo. Obiščite **www.downhillbattle.org/defense**, če želite podariti kak tolar vsem tistim, ki so se odločili boriti.

Opomba – mnenja, ki so podana v kolumni Avtorska patrulja niso vedno enaka mnenju celotnega uredništva PCFormata.

Moč staršev: mame se zoperstavljajo glasbeni industriji.

Slika Chris Garbutt

Kolumna 6 Pack Čukurja

BOBI DIGITAL

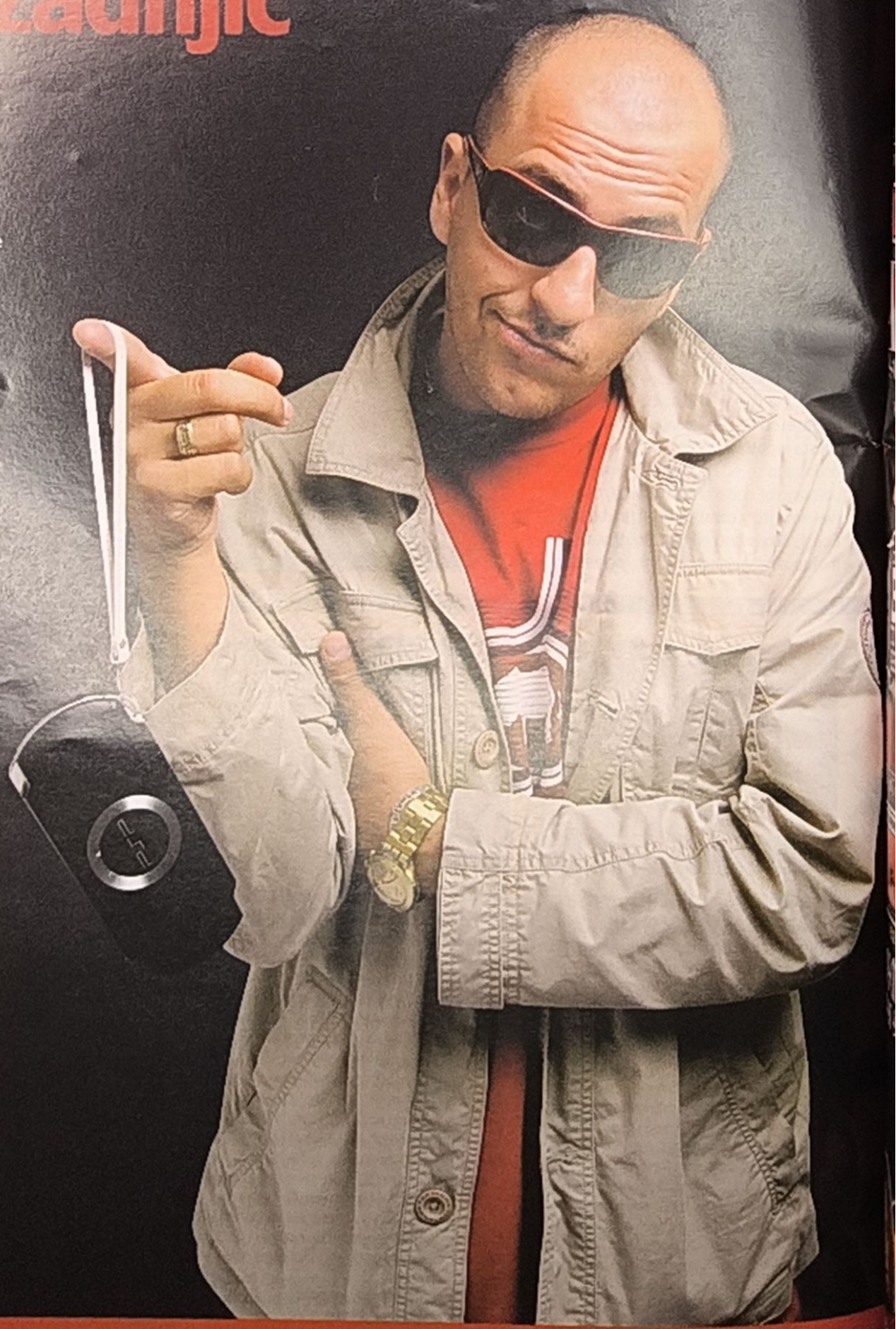
Prvič in zadnjič

Dame in gospodje, lep pozdrav, z vami 6pack Čukuzy, N#1 keramičar v stroki...Tako se ponavadi slišijo prve besede na mojih nastopih, kako bi začel s kolumno, pa res ne vem. To je moje prvo srečanje z uradno kolumno, kajti blog, ki ga pišem na spletu, je bolj šalabajzerski. A baje kolumna nima nekih posebnih pravil, tako da sem se spustil v ta izziv.

Vsekakor to ni moje prvo srečanje s PlayStationom, ki je redni rekvizit v studiu, kadar delam glasbo. V bistvu ga ima moj prijatelj in songwriter Luško, ki je frik na te stvari. On si vse te stvari kupuje, js pa jih redno uporabljam. Med snemanjem druge plošče, Keramičarska lirika, je bila igra *Virtua Tennis* na PS-u edina sprostitev poleg hamburgerjev in pira. No, saj snemanje plate ni tako hudo, včasih pač rata malo tečno, tako kot vsaka stvar na svetu.

Luško ima sedaj tudi Portable PlayStation a se mi zdi, da ga jaz doma sploh ne bi uštekal.

Evo, pa poglejmo, če to drži. Prijazni decki iz *PCFormata* so mi ga dali na test. Zadevica je res kul! Prav bi prišla na morju ali na kakšnem potovanju, ker pa je moj dopust že mimo, sem ga bolj slabo uporabljal. Tudi manj družabna je. Če se hočeš s kom igrat, je bolj štorasto, ker se zaletavaš z glavami. To včasih pride tudi prav, če igraš s kakšno bejbo, valda! Grafika je huda. Se mi zdi, da je boljša kot na mojem domačem računalniku. Igre so super dobre in zahtevne. Tako zahtevne, da me je vmes velikokrat minilo in sem nehal igrati. Sreča, da ni moj, drugače bi že zdavnaj letel v najbližjo steno. Sem zelo nepotrpežljiv pri takšnih zadevah, sploh če pušim. In potem se pogosto dogaja, da streljam na nedolžne ljudi, z avtom vozim čez njih... in namesto, da bi napredoval s svojo ekipo, igram pikado v baru. Eh, za mene so karaoke, tenis, basket in podobne igre. Zadnjič sem celo javno odrepal *Vanila Ice – Ice Ice Baby* na karaoke žuru, ki je v mestu vedno bolj priljubljen. Dobil sem malo tock, a vseeno največ od vseh. Repanje ni tako na izi kot izgleda, dragi slavčki, lažje mi je bilo odpeti *Scorpions –Wind of change*... He, he. Aja, PSP! Hitro je prišel v roke moje drage in bližnjih. Vsi navdušeni, js pa pogrešam družbo pred TV-jem, vsak s svojo konzolo, pirom in kosom pice. Kaj češ, Bobi Digital je družaben človek!



T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT

OPEN 24 HOURS 89

FBI 115

SEX INSTRUCTOR 93

BITCH 122

26 addicted!

53

look at my chest when I'm talking to you! 82

not shaved 18

127 Paper or plastic?

POLICE 114

51% angel (49% devil) 20

HUNGRY 129

DON'T KILL PEOPLE. DANGEROUS MEMORIES DO 128

WANTED DEAD OR ALIVE! 100.000$ REWARD 160

hot now, I'm bleeding 47

CHARGED 19

73 ALCOHOLIC

I'M WITH STUPID 70

I'M NOT HANDICAPPED I'M JUST LAZY! 41

donate sperm! 137

24

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 INCHES LONG 171

high 156 protein

Fucking Classy 154

Your sister is hot but your mom does that thing with her tongue 167

8 76

37 SEXS!

FOTHER MUCKER 80

68 ASTHMA IS SEXY!

STYLE 25

69

SORRY FOR BEING So Fucking Sexy 144

63 MY BEST FRIEND IS A PIT BULL

THIS IS MY CLONE 72

WANNA 64

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT 94

I'm gonna do HER tonite! 57

WARNING CHOKING HAZARD 151

142 YOUR MOM is in my top "8"

I PEE ON TOILET SEATS 108

125 SFRJ

170 I'm a drinker not a fighter

49 C.C.C.P.

130 I'M SINGLE

40

65 TOUCH MY MONKEY?

o[-<] 95 skater

161

141

50

STOP KITTY PORN 45

OVERCLOCKED 54

I ♥ strippers 153

FUCK ME! I'M FAMOUS 162

KISS ME I'M DRUNK 77

139 girls rule

140 some both the kind

23 BAAAAAA MEANS NOOOOO

I AM A MOON MONSTER 90

alkohol AI 200 proof 74

*) 96 mutant

HOW TO BREAK UP WITH YOUR GIRLFRIEND 166

MAKE HER PAY FOR HER OWN DINNER

TELL HER SHE'S GETTING FAT

SLEEP WITH HER BEST FRIEND

120 I'm cute? no shit.

Trust me I'm a Doctor 100

GREECE 34

ADDICT 43

I NEVER WEAR UNDERWEAR 121

CAUTION 61 DRUNK

DON'T TOUCH! 124

0:-) 97 angel

159 BLOW TO GET A PEEK AROUND HERE

YOU MUST BE THIS LONG TO RIDE 148

SEX trainer 158

999

38 AS SEEN IN PORN

Vagitarian 29

I'm just pretending to be a poser 67

66 YOU ARE HERE

INSECURITY 48

MY BOYFRIEND IS OUT OF TOWN 105

42 FUCK YOU!!

i'm ugly on the inside too 99

sometimes 44 I pee when I laugh!

I SWEAR 155

I didn't know she was 3

GOOD 118

BAD 119

MY GIRLFRIEND IS OUT OF TOWN 106

click here to see me naked! 62

131

I SUPPORT 116 SINGLE MOMS

WARNING CHOKING HAZARD 152

143 EVIL WHEN I DO HANDSTANDS

STUDENT 135

78 NEEDS HEAD!

MOTOR HARLEY-DAVIDSON CYCLES 71

150

75

boy girl 117 girl boy

Psycho 46

REMINDER: BUY MORE BEER 146

I'M HUGE IN JAPAN 巨根 145

BOOT & RALLY 136

BOYS ARE STUPID THROW ROCKS AT THEM! 138

Canabis 27

35 ITALY

157 I FEEL GREAT- FEEL FOR YOURSELF!

Hello, I'm 88 DIRTY

126

84

109 STATE PRISON 45098

168

100 KG

T-SHIRT

MAJICE 100% BOMBAŽ - KAKOVOSTNE

BOMBAŽNE MAJICE S KRATKIMI ROKAVI

V ČRNI BARVI - 1990 SIT + PTT (8,30 EUR)

POZOR PRI NAROČANJU GRE ZA VELIKE ŠTEVILKE!

velikost

S M L XL XXL

MOŠKE ŽENSKE

080 2313

Išče se... NAJBOLJŠI ILUSTRATOR v Sloveniji

PCFormat razpisuje veliki natečaj za najboljše grafično delo. Pošljite svoje mojstrovine in prislužite si lahko nagrado v vrednosti 400.000 SIT.

V uredništvu revije *PCFormat* izjemno visoko cenimo slovensko znanje na vseh področjih, zato se ga trudimo podpirati, kjerkoli je to le mogoče. Ena izmed takih budnic vsem talentom v Sloveniji je ta natečaj za najboljšega ilustratorja. Upamo, da boste videli v njem izziv, da pokažete svetu, česa ste sposobni, in se pri tem še kaj naučite. Tudi če ste v tem poslu komaj začetnik, je še vedno čas, da zablestite – natečaj se izteče komaj konec leta.

PRAVILA IGRE

Želimo, da nam pošljete svoje najboljše izdelke. Sprejemamo grafična dela vseh vrst, tematika je poljubna, dokler ne vključuje žaljive vsebine. Mora pa biti v postopek izdelave umetnine vključen tudi računalnik. Zgolj poskenirane stenske slike iz vaše dnevne sobe torej ne štejejo. Ravno zaradi tega sliki obvezno priložite tudi kratek opis postopka izdelave (katera orodja oziroma programe ste uporabili in kaj ste z njimi počeli). Format slike naj bo JPEG ali TIF visoke ločljivosti, na papir natisnjenih del ne sprejemamo. Manjša dela lahko pošljete po elektronski pošti na naslov **info@pcformatslo.net**, umetnine večje od 10MB pa raje zapišite na CD ali DVD in pošljite po običajno pošti na naslov **PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor in sicer najkasneje do 31. oktobra**. Če imate slike na strežniku FTP ali na spletni strani, lahko pošljete samo povezavo. Pošiljanje del drugih avtorjev ali uporaba del drugih avtorjev v svojih brez privolitve avtorja velja za kršenje avtorskih pravic, za kar jih ne boste dobili zgolj za ušesa, ampak lahko tudi kazensko odgovarjate.

TRUD BO POPLAČAN

Uh, gremo rajši na svetlejše stvari. Nagrade, recimo. Te bodo vsekakor vredne truda. Glavna nagrada bo Hud stroj blagovne znamke PCX, z monitorjem vred. Hud stroj pomeni **celoten računalnik z dvojedrnim Intelovim procesorjem v vrednosti 400.000 SIT**, mnogo RAM-a, velikanskim monitorjem in ostalimi fantastičnimi zadevami, ki vam bodo delo z računalnikom spremenile v užitek (*).

Kot smo že omenili, se natečaj izteče z izidom zadnje priloge v tej seriji, torej proti koncu letošnjega leta (točen datum bo javljen naknadno). Takrat bomo vse najboljše stvaritve in njihove avtorje predstavili ter proglasili zmagovalca in ostale nagrajence.

*Specifikacije računalnika, ki bo podeljen za glavno nagrado, se lahko še spremenijo.

GLAVNI SPONZOR

AVTERA

V sodelovanju s partnerji

Western Digital

SAMSUNG

Genius

LITE-ON

Microsoft

intel Pentium D inside

Club

Kingston TECHNOLOGY

NAGRADA V VREDNOSTI

400.000 SIT

21

Promovirajte se
John McFaul

Ljudje vas ne bodo kar tako začeli iskati: vaša naloga je, da svoje delo porinete pod prave nosove...

> "Vsak kreativec, ki želi dobiti delo, mora redno skrbeti za svojo promocijo." John McFaul ne pozna kakšne izjeme za to pravilo. "Kvalitetno zasnovana e-sporočila, poslovne vizitke, dober portfelj in sveža, redno posodobljena in dobro oblikovana spletna stran." Vse našteto je pomembno, zato nikjer ne ubirajte bližnjic.

Obstaja pa vrstni red pomembnosti: "Spletna stran poskrbi, da bo vaše delo vidno milijonom, in to globalno." Gre za osnovni statistični izračun: "Gotovo je spletna stran vaše najbolj pomembno orožje pri iskanju potencialnega naročnika." Seveda pa ni dovolj zgolj to, da spletno stran imate.

John razlaga: "Seveda bo slabo zasnovana spletna stran stranke samo odvračala." To bi bila katastrofa, saj bi tako posredno izgubljali denar, namesto da bi ga dobivali. "Že na začetku vaše ilustratorske poti bi morali v to vložiti veliko časa in morda tudi denarja."

In če se že lotevate zadeve tako, kot je treba, ne bodite sramežljivi: "Takoj, ko boste stran dali na splet, pošljite obvestilo v obliki spletne pošte vsem za vas pomembnim spletnim portalom na planetu, da si bodo lahko ogledali vaše delo!"

Tudi najboljši talenti na ilustratorski sceni tu in tam zamenjajo svoj slog ustvarjanja: "Vedno mislite na promocijo, da bodo potencialne stranke na tekočem o vašem delu."

22

Sodelujte
Roddy Llewellyn

Povežite se z ostalimi ilustratorji in tako boste za svoje projekte imeli na voljo celo mrežo ustvarjalcev

> "Sodelovanje je ključnega pomena za nove oblikovalce." Ta izjava Roddyja Llewellyna si zasluži nadaljno razčlembo, zato poslušajmo, kakšna bistra razlaga stoji za tem.

Glavni grafični urednik revije *Computer Arts* je razpoložen za pogovor. "Kar je res, je res, danes je na tržišču več oblikovalcev kot kadarkoli prej." To ni mlatenje prazne slame: število tako šolanih kot tudi samoukih oblikovalcev ves čas narašča, količina dela, ki je na voljo, pa ne.

"S sodelovanjem se boste bolje povezali z globalno skupnostjo." Z drugimi besedami – za vaše ime bodo izvedeli tudi ostali. "To je odličen način, da dobite naročila iz tujine in od doma," pravi Roddy in izpostavi Tado, trenutno precej popularno oblikovalsko podjetje.

"Spomnim se Mikea in Katie iz podjetja Tado, ko sta zaključila šolanje," se spominja Roddy. "Sodelovala in sopodjetja sta se z neverjenim številom ljudi." En sam pogled na spletno stran www.tado.co.uk vam bo to takoj razkril. "Zato naj vas ne bo strah deliti."

"Nekdo bi vam lahko potrkal na vrata z zapletenim osnutkom in vi mu lahko rečete, da boste zmogli, pri tem pa imate v mislih drugo oblikovalsko podjetje." Če niste nikogar spoznali, boste morda morali takšno delo zavrniti, zato sklenite nova prijateljstva in svoje prijatelje priporočajte naprej. "In če so pravi prijatelji, bodo tudi oni priporočili vas!".

Dobre stranke boste ujeli s kvalitetno spletno stranjo in opaznim promocijskim materialom.

Podjetje Tado se je hitro začelo povezovati z drugimi. Odličen način, da najdete prijatelje in delo.

"S sodelovanjem se boste povezali s skupnostjo"
Roddy Llewellyn

19
Globoke barve
John McFaul

Kako ugoditi zahtevam po seksi ilustraciji z uporabo plasti v *Photoshopu* in zlivanjem...

>"Trenutne modne smernice narekujejo, da je bistveno, da svoja dela napolnite z bogatimi, dekadentnimi in globokimi barvami, če želite seksi ilustracijo," pravi John McFaul, ki je s svojim poznavanjem in uporabo barv eno ligo nad večino ostalih ilustratorjev.

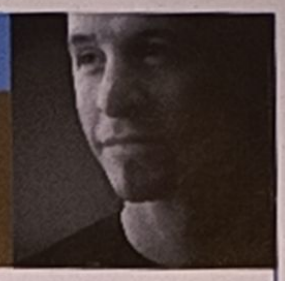
"Plasti so vaše prijateljice," verjame John. In bolj ko pretiravate z njihovo uporabo, boljše bo: 'Na stotine jih potrebujete. Barva na barvo na barvo..." Več kot jih bo, bolj bo veselo in prej boste naredili sliko, v katero se bodo ljudje lahko potopili."

Najbolj zadanejo tiste slike, na katerih barva brezšivno drsi iz enega tona v drugega," pravi John. Če želite ustvariti takšen občutek globine oceana, potem mora vaša ilustracija vsebovati plasti. 'Nobenih bližnjic ni, če želite globok in hiper-realističen videz."

John sprašuje: "Kako lahko izdelamo slike s temi lastnostmi? Samo tako, da se dneve igračkamo s plastmi v *Photoshopu* in različnimi načini prelivanja." Tako da kar začnite zlagati plasti na kup: "Samo tako boste popolnoma razumeli barve in njihov učinek na končni izdelek."

John McFaul demonstrira, kakšno bogastvo učinkov lahko dosežete s plastmi.

20
Razvijte svojo tehniko
Derek Lea



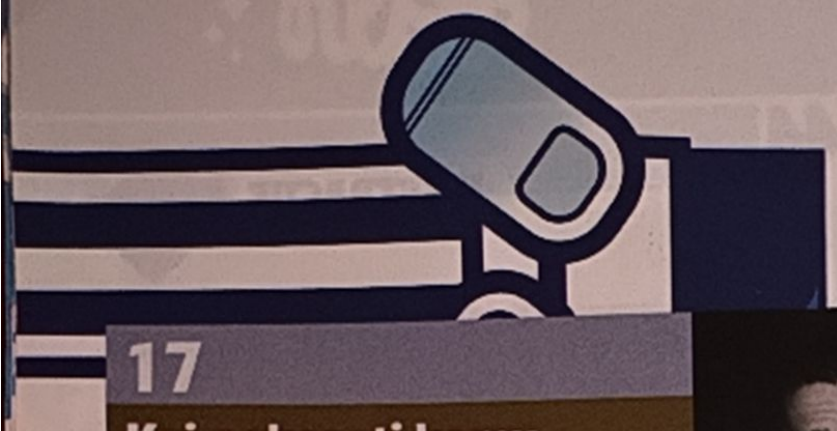
Ko rešujete tehnične probleme, se vam bodo tu in tam odprle nenavadne nove poti...

> Čeprav je enostavno sprejeti idejo, da kreativnost prihaja iz notranjosti in vas pelje naprej po pravi poti, pa boste pogosto odkrili, da je vaša sposobnost reševanja problemov dejansko tista, ki vam daje kruh na mizo. Derek Lea pravi: "Vedno bodite pozorni na vse vidike trenutnega procesa dela, saj lahko vodijo v rojstvo novega sloga."

Derek pove zgodbo iz časov, ko je začenjal ilustrirati s *Photoshopom*: "Moj cilj je bil realističen fotografski kolaž." S tem ni bilo nič narobe, so ga pa ovirala orodja. "Imel sem samo 35mm fotoaparat in ko sem na koncu povečal skenirane fotografije na želeno velikost, so bile preveč zrnate in mehke, da bi jih lahko uporabil," razlaga Derek. To je bila težava.

"Tako sem začel dobesedno barvati vse podrobnosti fotografije s *Photoshopom*." Čeprav je to povleklo slike iz sveta fotografije v svet ilustracije, je delovalo: "Postal sem znan po tem slogu." Sledila so večja naročila, saj je ta inovativna nova tehnika začela privlačiti grafične oblikovalce z debelimi denarnicami.

Derek Lea je svojo tehniko ilustriranja pokazal pri ustvarjanju naslovnice za revijo *Computer Arts*.



17

Kaj pokazati komu

Mauro Gatti

Uporabite spletno stran, da prepričate ljudi, da delate zares dobre in revolucionarne stvari

> Prvo kot prvo, pravi Mauro: "Izpiliti morate svoj slog in vložiti ves vaš čas v iskanje lastnega sloga: najti morate slog, ki vas bo razlikoval od tisočev oblikovalcev in ilustratorjev."

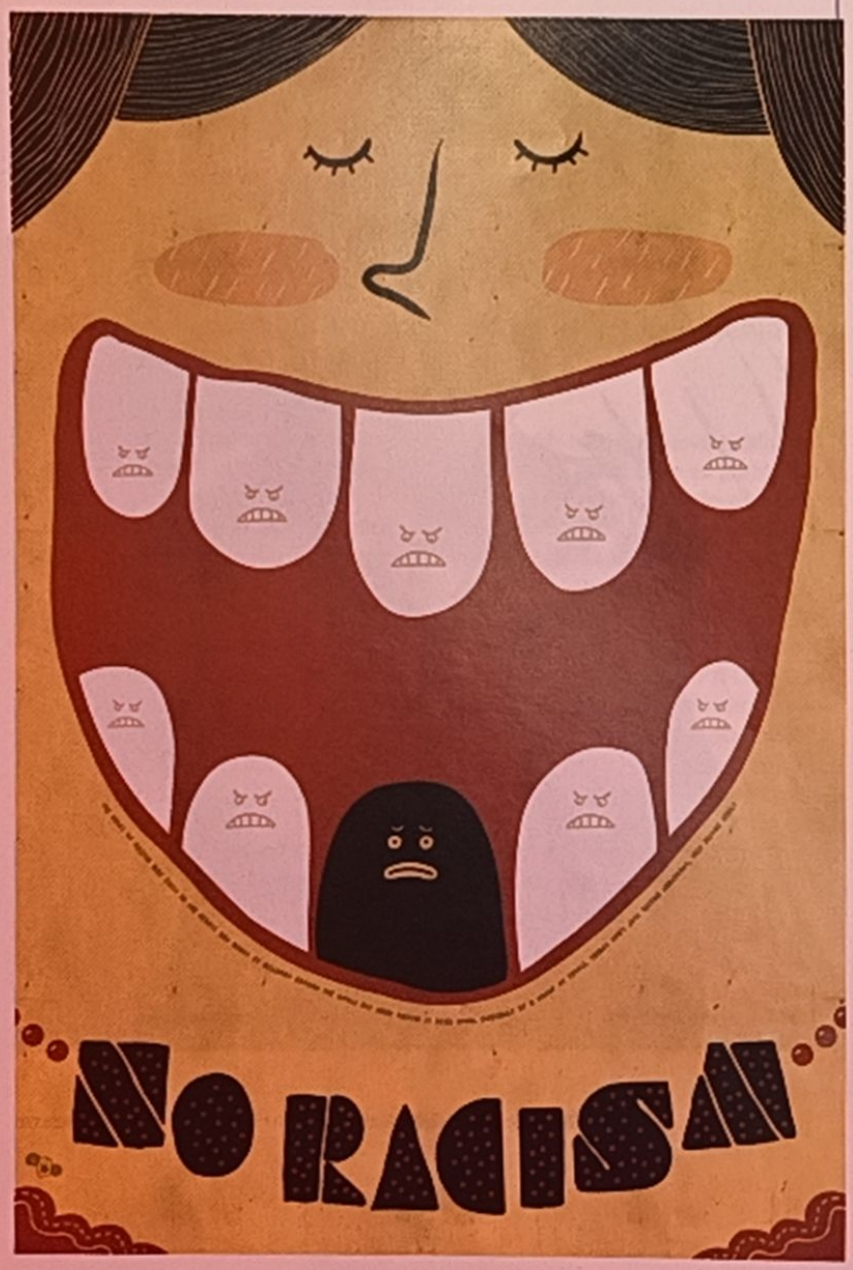
Ne pričakujte, da bo to lahka naloga. "Vsak dan se boste naučili česa novega," pravi. "Delali boste majhne korake proti temu, da bi postali oblikovalec s slogom, ki ga bodo ljudje prepoznali in cenili." To je luč na koncu tunela.

Splet je najboljši vir inspiracije in materiala, vendar Mauro svari: "Sicer je res najlažje sprejeti trenutni trend in se ravnati po njem, vendar vas bodo do cilja pripeljali le eksperimentiranje, promocija in trdo delo."

Seveda si boste želeli biti opaženi in za kaj takega je najboljši en sam način: "Uporabite svojo spletno stran." In ne le to: "Pametno je pokazati vse, kar počnete, od najbolj norih stvari, do povsem komercialnih zadev."

Obresti bodo počasi pričele prihajati, ko vas stranka pokliče po imenu. Kot pravi Mauro: "Ko si stranka sama zaželi vašega unikatnega sloga, boste pozabili na dolge noči, ko ste delali, kadili in se nalivali s kavo."

Razvijte unikaten slog, ki ga bodo ljudje prepoznali in cenili.



18

Novi začetki

Autumn Whitehurst

Autumn Whitehurst je s Prada Wedge ugotovila, da namige in inspiracijo za prihodnost večkrat skrivajo vaša stara dela

> "Včasih je manj več." Stavek Autumn Whitehurst zveni tako znano, da se zdi sporočilo povsem jasno. A kaj to pomeni v praksi?

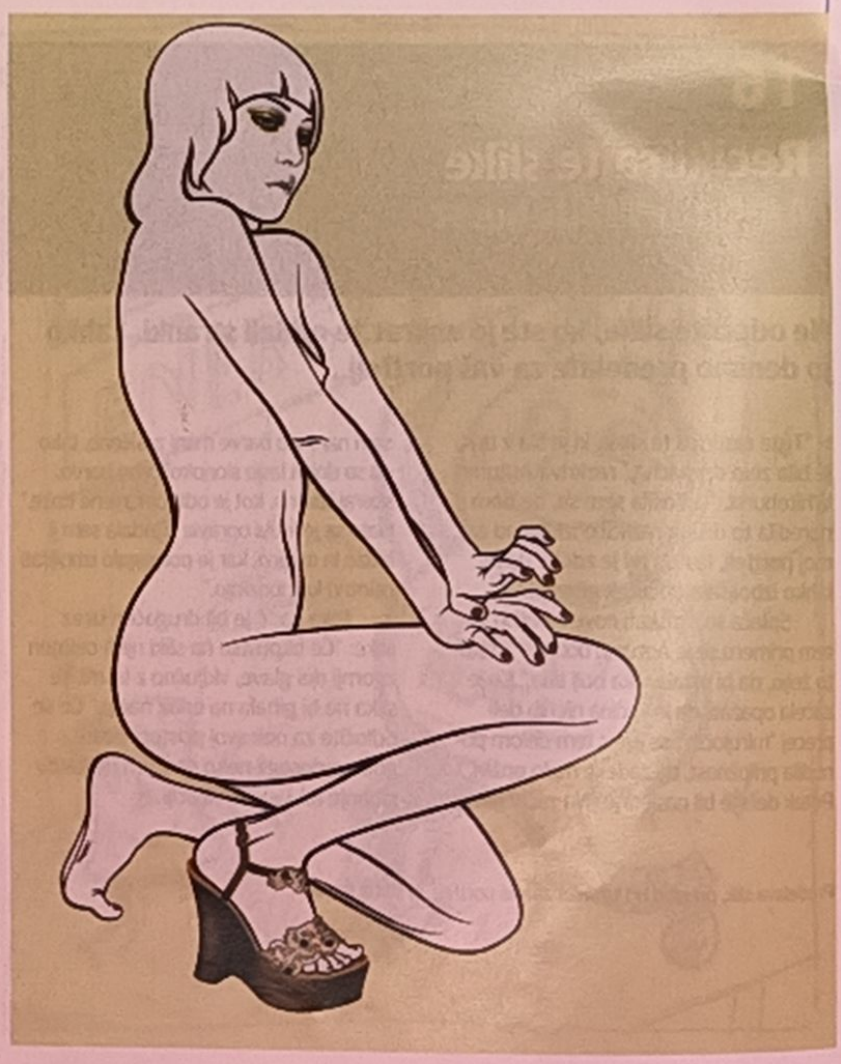
Autumn nam začne zadevo razlagati skozi svoje izkušnje: "Igrala sem se z nekimi starimi datotekami, v katerih sem s posebnimi učinki posejala vsak delček svojih slik deklet." Ko je iskala način, da bi vse skupaj poenostavila, je začela počasi luščiti plast za plastjo... kar zveni kot prava terapija.

"Čisto preveč je bilo posebnih učinkov. Bilo jih je preklemansko preveč!" je vzkliknila. Med procesom ustvarjanja je prišel preobrat, ko si je stranka zaželela, da bi bile zadeve na končni ilustraciji čim bolj preproste.

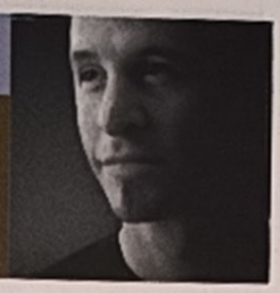
Autumn je bila takoj v akciji: "To je bila prva slika po dolgem času, za katero sem porabila tako malo učinkov." In to ni bilo tisto najpomembnejše: "Počutila sem se osvobojeno!"

Kot večni perfekcionist se Autumn namuzne: "Verjetno nisem do konca izkoristila vseh prednosti preprostega pristopa." Za njo je to nov začetek, kar je gotovo pozitivna stvar: "Kadar s svojim delom nisi povsem zadovoljen, te mine do vsega."

Tale ilustracija za Prada Wedge je zahtevala malo posebnih učinkov, zato pa toliko bolj "zadene".



15
Obdržite fleksibilnost
Derek Lea



Ustvarjanje večih različic iste stvaritve vam bo olajšalo življenje, če bodo od vas pogosto zahtevali popravke

> Ilustracija je, tako kot vse kreativne dejavnosti, izvajanje neke storitve. Zaradi tega boste kar naprej naleteli na zahteve, da prilagodite svojo stvaritev željam svoje stranke. Če osebno s tem nimate težav, je to ena stvar, tehnična plat tega problema pa je lahko nekaj povsem drugega.

Derek Lea se je že večkrat znašel v podobni situaciji in njegov nasvet je: bodite vedno pripravljeni na uvajanje sprememb. "Navadite se shranjevati vaše datoteke v različnih fazah nastajanja," pravi. Sliši se logično, vendar ilustrator prevečkrat pozabi na to, ko je sredi dela. "Kadarkoli kaj drastično spreminjam, naredim kopijo delovne plasti in spremembe uvajam tam, pri tem pa izvirno sliko oziroma plast ohranim takšno, kot je."

Ustvarjanje večih različic iste stvaritve se morda sliši kot veliko dodatnega dela, a če bo kdo od vas zahteval, da popravite nazaj tako, kot ste ste imeli pred tednom dni, vam bo shranjevanje dela po fazah prihranilo veliko časa.

Morda res zaupate svojemu talentu in grafičnemu uredniku, vendar morate računati še na nekaj: "Grafični urednik mora na koncu odgovarjati še nekomu." Nikoli ne boste vedeli, kdaj je na drugi strani težavna stranka, ki zahteva vedno nove popravke.

Shranjevanje večih različic vašega projekta vam lahko na koncu prihrani veliko časa in živcev.

16
Reciklirajte slike
Autumn Whitehurst

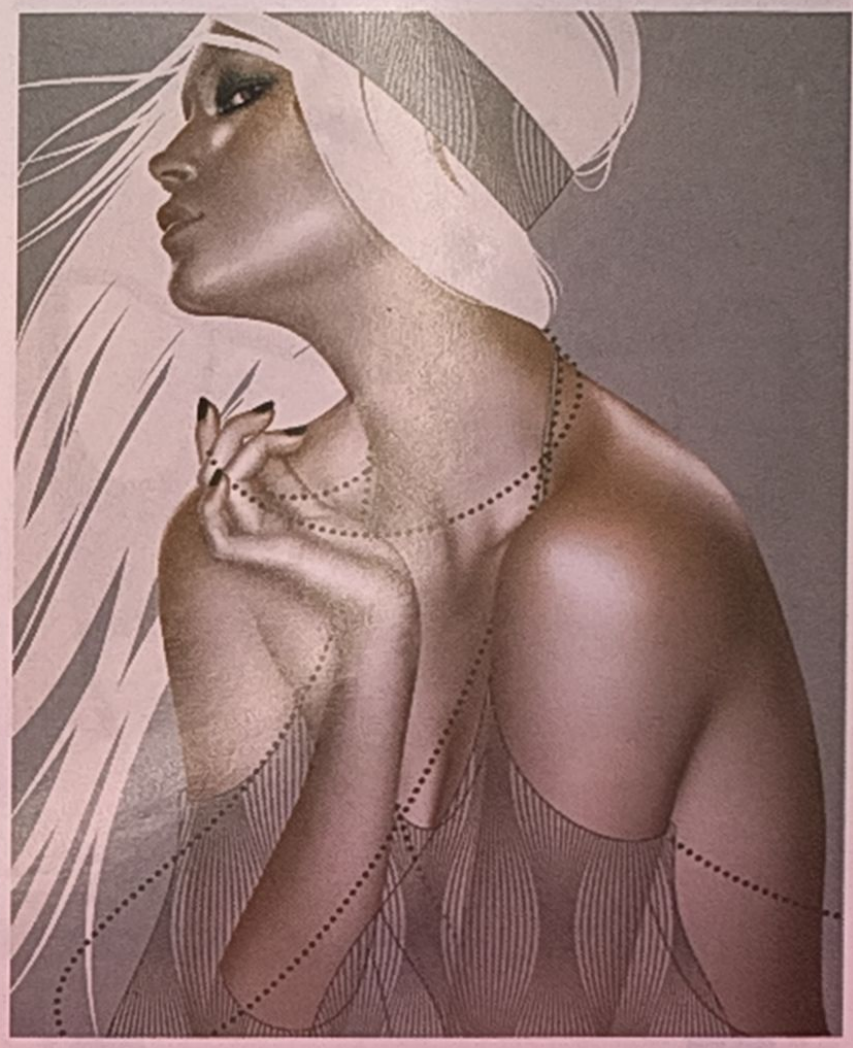
Ne odpišite slike, ko ste jo enkrat že oddali stranki. Lahko jo denimo predelate za vaš portfelj...

> "Tista različica te slike, ki je šla v tisk, je bila zelo drugačna," razkriva Autumn Whitehurst. "Odločila sem se, da bom naredila to drugo različico izključno za moj portfelj, ker se mi je zdelo, da bi lahko izboljšala občutek gibanja."

Splača se raziskati nove smeri in v tem primeru se je Autumn borila s "trmasto željo, da bi ostala slika bolj tiha." Ko je začela opažati, da je večina njenih del precej "mirujočih", se ji je s tem delom ponudila priložnost, da zadeve malo poživi. Potek dela je bil naslednji: "Na začetku sem naredila barve manj zasičene, tako da so dobili lasje slonokoščeno barvo, skoraj takšno, kot je odtenek njene kože." Nato se je lotila oprave: "Dodala sem ji bluzo in ogrlico, kar je pomagalo izboljšati celotno kompozicijo."

Pika na "i" je bil drugačen izrez slike: "Če bi pustila na sliki njen celoten zgornji del glave, vključno z lasmi, se slika ne bi gibala na enak način." Če se odločite za nek svoj pristop, boste gotovo dosegli neko povsem unikatno gibanje na svoji ilustraciji.

Predelava slik, prejetih od stranke za vaš portfelj, ni slaba ideja.



Ilustracije Mauro Gatti • Roddy Llewellyn • Derek Lea • Autumn Whitehurst

NOTICE:

13
Vse je v plasteh
Mauro Gatti

Z eno samo zelo preprosto potezo lahko včasih ustvarite nepričakovano dobre izdelke

> Mauro Gatti je ilustrator, ki rad eksperimentira s programsko opremo. To je seveda razumljivo – če možnosti obstajajo, zakaj jih ne bi izkoristili? A najprej jih morate seveda odkriti.

Gattiju so najbolj pri srcu učinki plasti. Pri tem gre celo tak daleč, da pravi: "To je ena od najbolj neverjetnih stvari, s katerimi lahko eksperimentiraš v *Photoshopu*." Ker so učinki tako neverjetni, je oblikovanje prava pustolovščina: "Z njimi lahko z enim samim klikom spremenite videz slike."

Včasih je dovolj, da dodaš plast z eno samo barvo. "Takoj lahko vidiš, kako spremenijo sliko različni učinki. Tako se hitro začnejo rojevati nove ideje za poti naprej."

Mauro se spomni, kako je nekoč iskal "umazan videz". "Dovolj je, da ustvarite novo plast, na kateri je morda stran iz stare knjige ali slika lesenega zidu," razlaga. Ko postavite to nad vašo glavno plast, se samo poigrajte z učinki plasti. "Dokaj enostavno je," pravi Mauro. "Včasih lahko ustvarite videz, na

Mauro z uporabo "umazanega videza" prihaja do nepričakovanih rezultatov.

14
Nikamor brez osnutka
Roddy Llewellyn

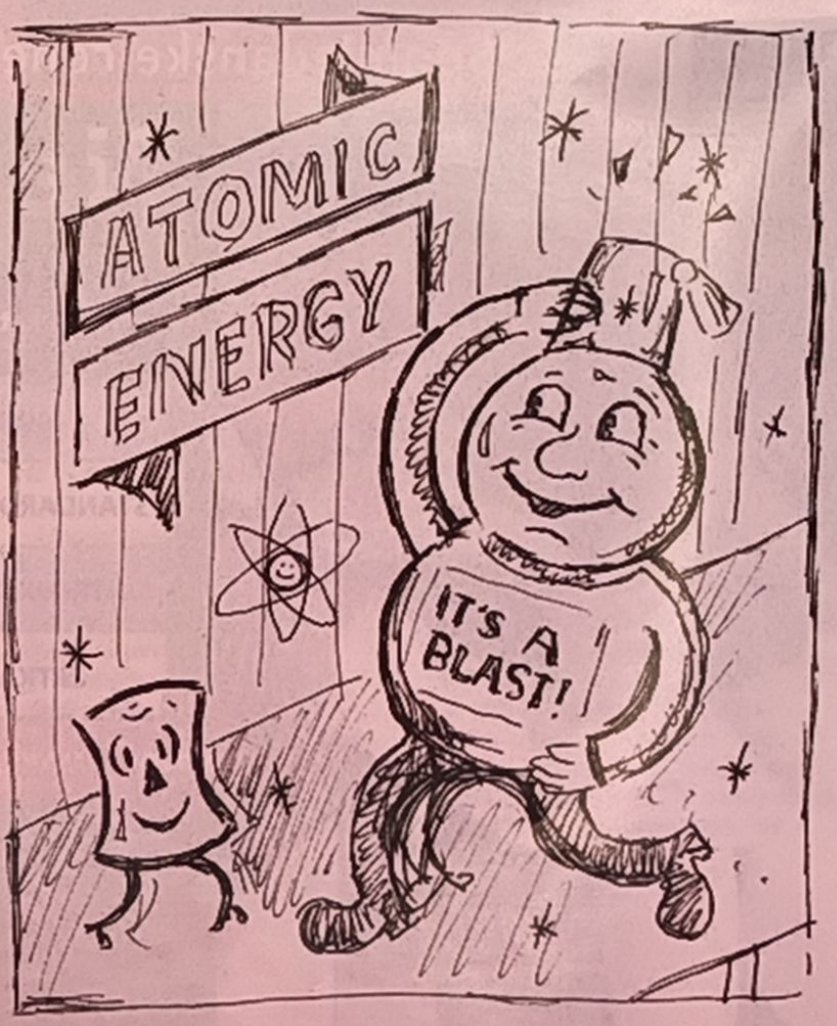
Svojim strankam vedno pokažite osnutek. Presenečenja so redko dobra stvar za grafične urednike

> "Prav neverjetno je, da nekateri ilustratorji še vedno ne priskrbijo osnutkov." Roddy Llewellyn, priznani grafični urednik revije *Computer Arts*, ni človek, ki bi se hitro ujezil. A če mu ilustrator ne prinese osnutkov, mu pritisk vedno nevarno naraste.

"Nič ni slabšega od tega, kot da stranki pokažete končan izdelek, ki ga stranka ni videla med nastajanjem," pravi Roddy. Če se mora ilustracija na koncu predelati, pride do težav vseh vrst, živci se začnejo dražiti in roki za oddajo polzeti iz rok. "Zato so osnutki tako pomembni za oblikovalca," razlaga. "Na dolgi rok bodo prihranili ogromno časa vsem sodelujočim."

Roddy nam nato pove zgodbo na to temo, ob kateri bodo vsi grafični uredniki začeli živčno trzati z levo veko. "Nekoč smo najeli zelo dobrega ilustratorja iz Brazilije, da bi nam narisal naslovnico." Do sem je vse v redu.

"Bil je umetnik, ki sem ga resnično spoštoval, in dali smo mu dva tedna časa za ilustracijo." Čeprav je bil iz Brazilije, to danes sploh ni več ovira. "Nato se nam je nehal javljati," vzdihne Roddy. "Po nenehnem pritiskanju smo dobili sliko dva dni prepozno." Šlo pa ni niti za primerek reka: bolje prepozno kot nikoli. "Sploh ni ustvaril tistega, kar smo od njega zahtevali."



Roddy Llewellyn, reden sodelavec *Computer Arts*, ceni vse, ko pripravijo skico.

11

Manjše velikosti datotek

Benedict Campbell

Ne delajte pri nepotrebno visoki ločljivosti – naj vam samo delo narekuje zahteve...

> "Ni vam potrebno delati v tako visoki ločljivosti kot bi najprej pomislili," razkriva Benedict Campbell. "Da sem to dojel, sem potreboval leta." Čeprav računalniki obvladajo vedno večje datoteke, se nagibamo k presežkom, kadarkoli je to le mogoče. Na žalost to ni vedno dober načrt.

"Obstaja neka splošna velikost, ki deluje dovolj dobro." Ben poda primer njegovega Canona EOS 1DS MKII: "Posname 50MB veliko datoteko. To je dokaj dobra delovna velikost." Razlog je preprost: "Večje od tega ni niti opazno, tudi na DPS-u ne." Ni smiselno delati nečesa, česar nihče ne bo opazil.

Ben obrazloži: "Recimo da je DPS velik 70MB. Delate lahko s 50MB, nato datoteko dokončate in povečate na 70MB. Tega nihče ne bo opazil." Je pa ena stvar, ki bo uničila ta pristop: "Nikoli ne ostrite ničesar, dokler ne pripravite datoteke na velikost za reprodukcijo".

Ta argument je celo bolj relevanten za 3D delo. "3D datoteke so bolj ostre od fotografij," razlaga Benedict. Če torej delate s fotografijo veliko 80MB, vam ni potrebno renderirati tako velikega kadra: "Za boljši videz bo tako ali tako morala biti zmanjšana, kar pomeni da govorimo bolj o 30MB."

12

Maurov zakon

Mauro Gatti

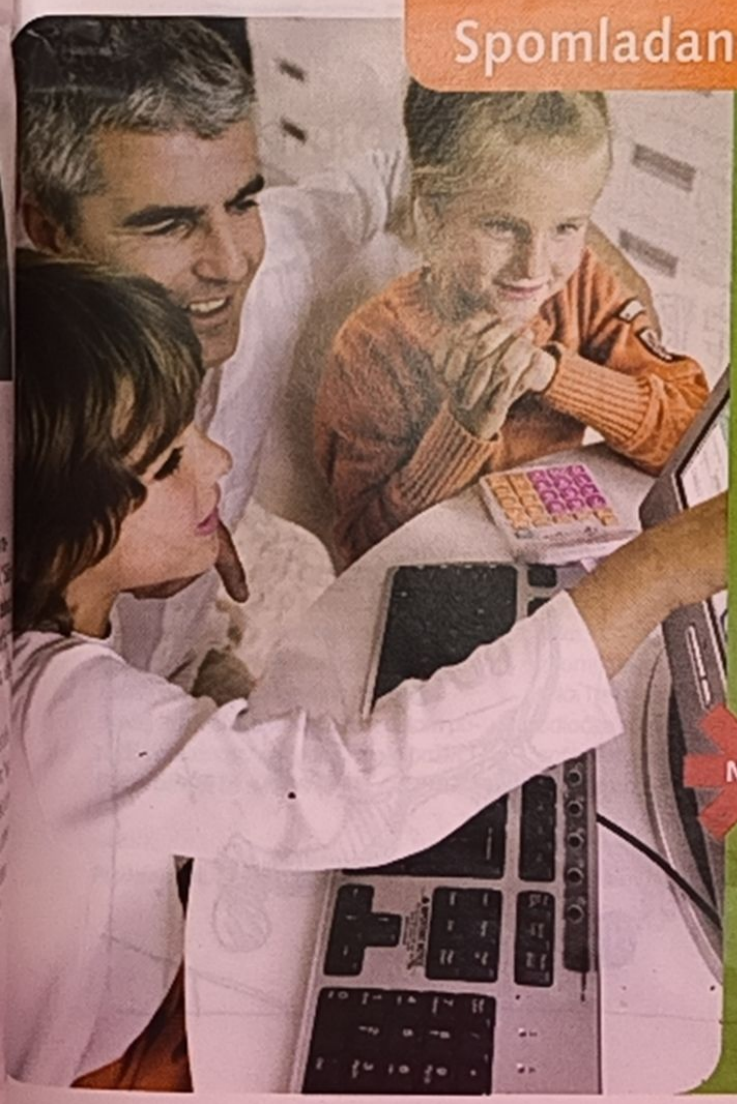
Tehnologija galopira na hrbtu hitre strojne opreme. Ne zaostajajte!

> Življenje teče precej hitro; programska oprema je hitrejša. To, kot je videti, je sporočilo našega prijatelja iz Milana, Maura Gattija. Poudarja: "Potrebno je biti na tekočem z novimi tehnologijami, programsko opremo in rešitvami."

Toda zakaj, če ljudje plačujejo za tvojo kreativnost, moraš biti na tekočem v tehnološkem pogledu? "Določena programska oprema olajša življenje, forumi so polni rešitev za težave, spletne strani pa ponujajo nasvete, ki ti prihranjo čas," pravi Mauro. Uporaba najboljšega orodja za rešitev problema je to, kar nas naredi človeške.

Na zadevo lahko gledate tudi drugače: če ne veš, kako kaj dela, te nihče ne bo prosil, naj to narediš. "Tudi strani v *Flashu* ne prikazujejo več samo poskakujoče žogice," argumentira Mauro. "Lahko so kompleksne mešanice videa, naprednega ActionScripta, gibanja in presunljive grafike." Torej, četudi je življenje lažje, svetujemo, da ostanete na tekočem s tehnologijo, saj boste drugače ostali zadaj.

Dobra novica je, da ni razloga za nazadovanje: "Dobro je porabiti kakšno uro na dan za brskanje po spletu in iskanje orodja ali ljudi, ki lahko pomagajo vašemu poslu ali le rešiti nerešljivo težavo." Maurov nasvet je preprost: ostanite na tekočem.



Spomladanske cene internet paketov!

Ne spreglejte!

paket	hitrosti	cena v SIT / EUR	prve 3 mesece cena v SIT / EUR / mesec
MINI	256 / 128 Kbps	4.990 / 20,82	2.990 / 12,48
STANDARD	1536 / 384 Kbps	6.990 / 29,17	4.200 / 17,53
TROJKA	3072 / 512 Kbps	8.700 / 36,30	5.200 / 21,70
PETKA	5 Mbps / 768 Kbps	9.990 / 41,69	5.990 / 25,00
NOVO MAKSI	12 Mbps / 1 Mbps	13.990 / 58,38	8.400 / 35,05

brez časovne vezave

prve 3 mesece 40% popust

BREZPLAČEN PRIKLOP

eč na
080 22 88
www.upctelemach.si

Znesek v EUR je informativen in preračunan po centralnem paritetnem tečaju 1 EUR = 239,64 SIT

Ponudba velja samo za nove naročnike na UPC Telemachov internet. Obstajati morajo tudi tehnične možnosti priklopa.

3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu!

UPC TELEMACH

33cl e
SE BOIT TRÈS FRAIS

WER

“Ni vam treba priti s ceste, da bi bili dobri”
123Klan

Zaradi cenejših sprejev in legalnih mest za ustvarjanje se je grafitarstvo premaknilo iz sence.

Autumn Whitehurst dela s toplimi rumenimi odtenki, da bi obudila "težko in vlažno vročino" te slike.

09
Dobri stari "cajti"
123klan

Cesta ni več edino mesto, kjer se lahko naučite veščine grafitarstva. Pomembna je kakovost, ne pa vaš izvor!

> “Prihajamo s ceste.” Tako Scien opisuje izvor njegovega studia, 123klan. “Tam smo se naučili vsega potrebnega in si pridobili spoštovanje ostalih, ki bi radi bili najboljši ali najbolj slavni.” Sliši se izvrstno, vendar “je le igra.”

Zakaj? “Danes vam tega ni potrebno delati, ker se je vse razvilo in napredovalo.” Mogoče bo tako bolj jasno: “Dobre spreje lahko kupiš ceneje in slikaš na legalnih mestih... kar je kul. Ni vam treba priti s ceste, da bi bili dobri.”

To sporočilo se prenaša, pravi Scien: “Mi smo slikali nezakonito, ker ni bilo mest za to dejavnost.” In, celo bolj sporno: “Morali smo krasti spreje, ker nismo imeli denarja za drago orodje.”

Čeprav je danes grafitarstvo posel, nekateri še vedno cenijo napačno stran zakona: “Otroci mislijo, da morajo vandalizirati mesto, da bi bili pristni, vendar koga sploh to briga? Če imate talent, vam ni potrebno naslikati milijona podpisov.” Scien zaključi z eno samo mislijo: “Delaj trdo!”

10
Sladko brez sladkorja
Autumn Whitehurst

Kadar delate na določeno temo, uporabite barvo, da izrazite razpoloženje

> Autumn Whitehurst razume barvo. Ko je torej umetniški oddelek zastavil svojim ilustratorjem izziv na temo 'Sladko brez sladkorja', se je takoj odločila za barvno pot.

“Odločila sem se za dodelavo zamisli o nečem lepljivem, a mamljivem,” razlaga Autumn, vendar z začetno potezo ni bila zadovoljna: “Začetni poskusi pri izbiri prave barvne palete so prinesli nekaj preveč zračnega in čistega, kar ni bilo dobro.”

Preprosto ni bilo dovolj vročine: “Mnogo čistih modrih, svetlečih rumenih in mlečnih kožnih tonov.” Sliši se prijetno, vendar preprosto ni delovalo. “Želela sem ustvariti videz, kot bi sonce pritiskalo na vse s svojo težko, vlažno vročino,” pravi Autumn.

Rjave, oranžne in rdeče bi bile prave, a, kot razlaga Autumn, “vsem barvam sem raje dodala nekaj rumene, da so potale bolj tople.” To pomeni da bi modre in zelene lahko ostale, “da uravnotežijo barvo medu.”

MR
MRS

07
Skušnjava veličastnosti
Simon Yuen

Naj vas ne zanesejo veliki načrti, kajti včasih je preprost pristop najboljši pristop...

> Simon Yuen iz GR/DD meni, da se nekateri bojijo besede koncept: "Ker mislijo, da mora vsak projekt za seboj imeti veličastno konceptualno zamisel." Verjamejo, da vsaka stranka in vsako naročilo zahtevata ponovno iznajdbo kolesa ali sodobno inačico le-te. Vendar, nam zagotavlja: "To ni res."

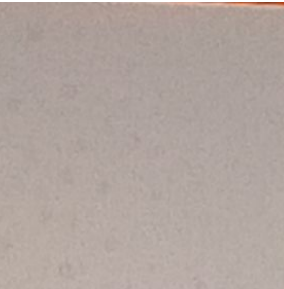
Seveda je včasih velik načrt pravi način pristopa, vendar je ob drugih trenutkih pravšnji pristop: "Le preprost pristop." Vse je odvisno od veščine prepoznavanja, kdaj je velika zamisel dejansko potrebna in kdaj ne.

"Veliko delamo za Sony PlayStation, kot je na primer oblikovanje sporočil za medije," razlaga. "Zaradi ciljnega občinstva velike zamisli sploh ne moreš imeti." Oni želijo le preprost in oprijemljiv izdelek; načičkanost bi zadevo le zapletla. V tem primeru koncept postane: "Le dober razlog, da delate, kar pač delate."

Vsekakor je proces tesno povezan z roki za oddajo. "Če se morate nečesa domisliti v le dveh dneh, je manj verjetno, da bo šlo za kaj tako spektakularnega, kot če boste imeli za ustvarjanje na voljo nekaj tednov," pravi Simon.

Ta ilustracija od GR/DD je bila narejena za *Computer Arts Projects*. Ilustrator mora oceniti, kaj je primerno glede na dane informacije.

08
Risba v vašem slogu
David Foldvari



David Foldvari opozarja na pomembnost risanja pri uveljavljanju individualnega sloga...

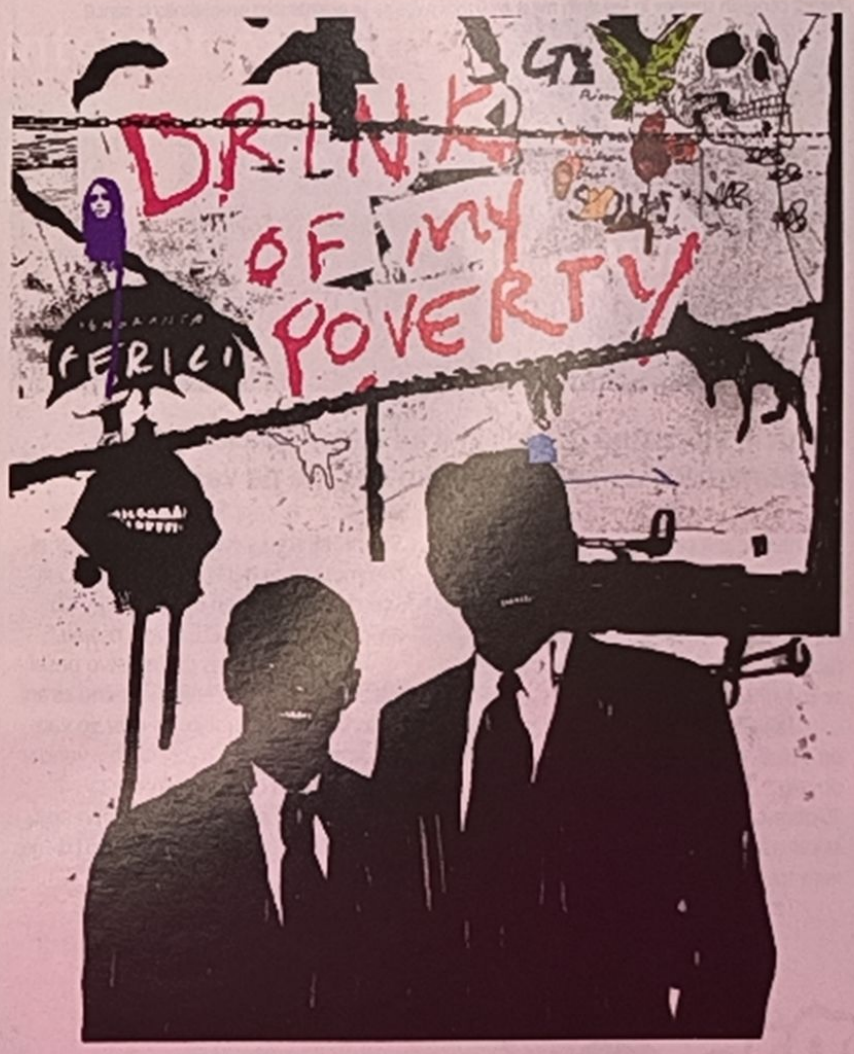
> David pričenja našo debato z neke vrste nostalgičnim spominom: "Na univerzi sem imel mentorja Chrisa Sharrocka." Nato pa vse pokvari: "Nisva se razumela." Škoda. "Pravzaprav mu je skoraj uspelo, da bi me je nagnal z univerze, ki sem jo takrat obiskoval."

"Takrat še nisem vedel, o čem govori," priznava David, "ampak danes, ko na to mislim, vem, da je hotel izraziti nekaj modrosti o 'slogu'." Zanimivo, ni kaj. Nadaljuj. "Sovražil je besedo 'slog' in pravil, da se kot ilustrator s tem nisi rodil." Ojoj.

"Slog pomeni le individualni način dela," razloži David. "Če si umetnik, bo slog izražen skozi način risanja. Torej, risanje po opazovanju je ilustratorju pomembnejše od česarkoli drugega."

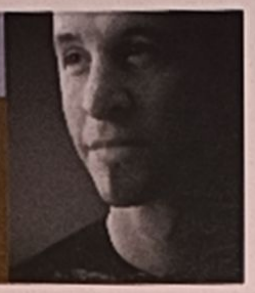
Tukaj nas čaka pomemben sklep: "Slogovno, če slabo rišete, se boste vedno morali zanašati na trike ali metode, ki jih kopirate od drugih ilustratorjev." To je slabo.

"Saj ne pridigam," pravi David, "vendar me veliko ljudi sprašuje o načinu mojega dela in kako sem iznašel svoj 'slog'. Na to dejansko nimam odgovora, razen tega, da sem le risal po opazovanju in nadaljeval od tam."



"Če slabo rišete, se boste vedno zanašali na trike ali metode, ki jih prevzamete od drugih ilustratorjev," pravi zelo neposredni David Foldvari.

05
Urejanje kompleksnosti
Derek Lea



Ohraniti ravnotežje v vašem delu pomeni zagotoviti, da noben element ne zasenči kompozicije

> "Večina mojega dela je dokaj kompleksnega," pravi Derek Lea, "saj vsebuje mnogo tekstur in vizualnih elementov." To lahko hitro uide nadzoru, zato: "Zlato pravilo je, da kompleksnost v ilustraciji načelno ne vidim kot težavo, vendar le pri barvah ali elementih, ne pa obeh hkrati."

Ilustracija nikoli ni videti pravšnja – manjka ji nekaj tega ali onega. Skušnjava z dodajanjem stvari je vedno prisotna, vendar tako dodajanje ne deluje vedno in v vsaki situaciji.

"Pomembno je zagotoviti, da stvari ne postanejo prenasičene ali kaotične," pravi Derek. Zato tudi uporablja svoje zlato pravilo, ki mu pove, kdaj je skrenil s poti: "Če kombiniram veliko majhnih elementov, omejim barvno paleto." Tako se izognem zmedi gledalca, medtem ko njegovo oko zbegano sledi objektom na ilustraciji."

'Iz istega razloga, če je v sliki mnogo različnih barv, omejim slikovne komponente." Kot rečeno, vse je stvar ravnotežja celotne stvaritve.

Uporaba pravšnje količine barv in komponent v ilustraciji je stvar finega ravnotežja.

06
Poznavanje glasbe
Henry Obasi

Ne imejte zvezd v očeh. Glasbeni posel je kljub vsemu le posel. In niti ne tako donosen

> Čeprav glasbeni posel ustvarja dobršen del dela v grafičnem oblikovanju, obstajajo meje sodelovanja med glasbeniki in ilustratorji. Na kratko, pravi Henry Obasi: "Nikoli in nikdar ne delajte za glasbenika brezplačno, poceni ali za tako imenovane tantieme."

Goljufija s tantiemami (to je, da vam bodo plačali, ko začnejo prodajati plošče) je ena ljubših gospoda Obasija, ki komentira: "To sranje enostavno ne deluje." Ne tako nerazumen komentar o nečem, kar dejansko lahko postane prazna obljuba.

Seveda lahko ta reakcija povzroči kakšno zamero, vendar je zadevo mogoče razjasniti na preprost način: "Če ne razumejo vaših razlogov za tak način dela, potem jim predlagajte zamenjavo ene njihovih najboljših skladb (z avtorskimi pravicami vred) za vašo zadnjo umetnino."

Povratna informacija tega predloga bo jasna kot beli dan, glasbenik pa bo vsekakor bolj simpatiziral z naslednjim ilustratorjem. Skorajda javna storitev.

Henry Obasi je ustvaril to ilustracijo Billa Gatesa za *King Magazine USA*. Ilustrator opozarja na goljufijo s tantiemami pri delu v glasbeni industriji.

03
Pravilna struktura
Benedict Campbell

Izognite se scenariju preurejanja v zadnjem trenutku z nasvetom iz filmske industrije: bodite nelinearni

> "Večina prične na začetku in dodaja podrobnosti skozi ustvarjalni proces." To, pravi Benedict Campbell, je napaka: "Če delate na tak način, zmanjšate možnost naknadnega spreminjanja."

Benedict, starosta oglaševalskega sveta, je razvil razumevanje produkcijskega postopka in niz strategij, ki mu pomagajo, da se kosa z muhastimi načini. Težava je v tem, da stranke mislijo, da je vse digitalno povezano s preprostim pritiskom na gumb: "Mislijo, da s spreminjanjem stvari v zadnjem trenutku ni nikakršnih težav."

Kako se s tem spopada? "Osnovna strategija vključuje 'varovala'." To je v bistvu premišljeno delo s sistemom datotek v *Photoshopu*, tako da si pustite mnogo točk za urejanje. "Gre za domiseln način dela," vztraja Benedict. "Če tega ne delate, morate biti resnično nori!"

Situaciji se ne morete izogniti – težava preprosto ne bo izginila. "Če umetniški vodja prodaja talente digitalnega umetnika in pravi 'on lahko naredi karkoli', ne morete vi nato reči 'tega pa ne zmorem'." Dejanska resnica je: "Lahko, vendar na račun ogromne količine dela." Vaše delo pa je, da ta napor zmanjšate.

04
Delo za agencijo
123klan

Sodelovanje z dobro agencijo vam bo dalo izkušnje za samostojen uspeh...

> Vsakdo mora začeti nekje, in delo za agencijo vam priskrbi koristne osnove iz dobre poslovne prakse. "Naučite se spoštovati roke za oddajo dela in kako spoznati natančne želje stranke." To so vaše osnovne veščine, razkriva Scien iz skupine 123klan.

"Pet let sem bil umetniški vodja pri Team Chman," razlaga francoski oblikovalec in grafitar. "Mnogo sem se naučil o odnosih s strankami, kako spoštovati roke in kako priti do izvirnega načina komunikacije z določenim izdelkom ali zamislijo." Z drugo besedo, kako razmišljati realno.

Četudi vam je stranka posredovala navodila zaprtega tipa, ni potrebno biti nekreativen. "Vedno lahko predlagate nove zamisli ali vpoglede," pravi Scien. Ne bojte se preizkušati stvari. Če se takoj posvetite svojemu poslu, obstaja velika možnost polomije.

Tako pripravništvo omogoča napake na račun časa drugih ljudi in učenja osnov, da sami kasneje ne pogorite. "Po nekaj letih sem zapustil agencijo in ustvaril 123klan z ženo Klor," pravi Scien. Klanu in njegovi grafitarski družbi še vedno uspeva.

V svoje projekte vgradite točke za urejanje, če si stranka slučajno zaželi sprememb v zadnjem trenutku.

Pridobite zaupanje v vaše sposobnosti z delom pri dobri agenciji.

"Naučite se spoštovati roke za oddajo dela in želje strank" Scien

Ilustracije David Foldvari • Roddy Llewellyn • Benedict Campbell • 123klan

01

Kuga plagiatorstva

David Foldvari

Kopirana umetnina je očitna, še posebej ilustratorjem izvirnika, zato tega nikar ne počnite!

> Delo Davida Foldvarija je težko kopirati, ker ne zahteva le sposobnosti risanja, emveč tudi sposobnost prenosa vse umazanije in občutkov sveta. "Včasih se mi že zgodi," pravi David. To pa nikakor ni smešno.

"Vidim, kako se dogaja ostalim ilustratorjem, še posebej tistim, ki delajo izključno digitalno." Celotna stvar Davida bega: "V čem je sploh bistvo? Tvoja zadeva je videti le kot manjvredna različica nečesa, kar že obstaja." To sicer je poziv k izvirnosti, vendar David z veseljem pokaže, da ima sporočilo svoje zobe: "Če si želite tako zagotoviti delo, potem se pripravite na to, da boste ostali majhna riba."

Za tiste, čigar delo sestoji iz "sledenja zadevam z vektorji in spreminjanja s pomočjo prisrčnih barv" nato pa dodajanja "grafičnih elementov", ima David preprost nasvet: "Poskusite narediti vsaj nekaj neopredeljivo zanimivega in izvirnega. Zelo naprepričljivo. Tega preprosto ne razumem." Če tega ne naredite, naj obvelja njegova.

02

Format za fleksibilnost

Roddy Llewellyn

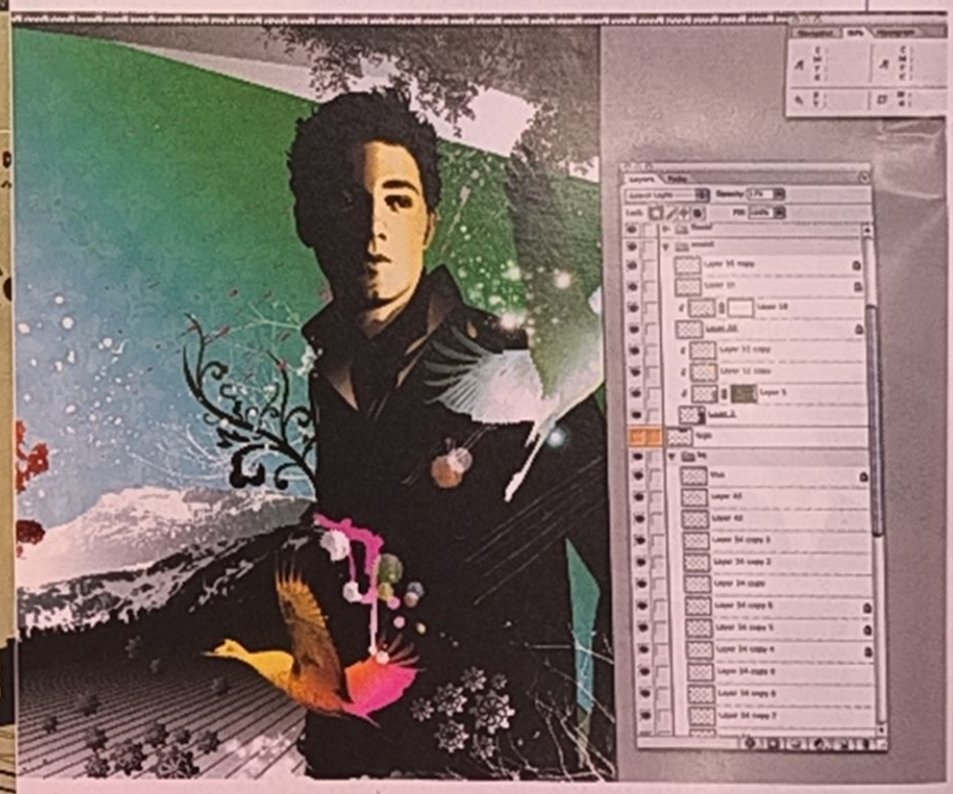
Dostavite .psd ali izvirne datoteke, saj se bo srečen oblikovalec vedno vrnil po več...

> Založniško delo je ilustratorjev vsakdanji kruh, zato je smiselno ugoditi urednikom in oblikovalcem, kolikor je le mogoče. Morda ni v skladu z vašimi načeli, da dostavite "prilagodljivo" delo, vendar je to najboljši način, da podmažete kolesa.

Fleksibilnost je prvi pogoj, pravi Roddy Llewellyn iz *Computer Arts*: "Ilustratorjem vedno svetujem, naj dostavijo svoje delo kot datoteko s plastmi za *Photoshop* ali *Illustrator*." Tako ostanejo možnosti odprte do konca: "Zato imam nadzor nad delom, in da če se elementi ne ujemajo s postavitvijo, jih lahko brez večjih težav odstranim."

"Mnogo naših ilustracij za naslovnico vsebuje figure," nadaljuje Roddy, "in te se morajo pomešati z ostalimi elementi, da nastane najboljša možna naslovnica. "Če so torej datoteke ustvarjene po plasteh, imamo več kreativne svobode." Brez tega postane oblikovanje naslovnice nemogoče: "Da bi postavili figure ali elemente čez zaznamke, okvirje ali napise, moramo figure izrezati ročno." Ta proces se ne obnese, zato Roddy vsem ilustratorjem tam zunaj svetuje: "Vedno delajte s plastmi."

David opozarja, da boste ostali majhna riba, če kopirate umetnine bolj uveljavljenega oblikovalca.



Ugodite grafičnim urednikom in jim dostavite datoteke za *Photoshop* ali *Illustrator*...

"Če se elementi ne ujemajo s postavitvijo, jih lahko tudi odstranim" Roddy Llewellyn

Postanite uspešen ilustrator z uporabnimi nasveti najbolj znanih in cenjenih strokovnjakov iz sveta ilustracije...

Da bi postali uspešen ilustrator, ne bo dovolj, da samo obvladate programsko opremo, namenjeno temu delu, ampak boste morali razviti dovolj unikaten slog in veliko poslovne spretnosti. Govorili smo s svetovno znanimi ilustratorji, ki so vam namenili 22 zelo uporabnih nasvetov.
Mauro Gatti vam bo razložil, kako pomembno je, da se razlikujete od ostalih ilustratorjev, John McFaul poudarja nujnost promocije z dobro spletno stranjo, Autumn Whitehurst pa predlaga, da dela na ilustraciji ne končate, ko je stranka zadovoljna, ampak jo obdelate po lastnih željah še za vaš portfelj.
Izkoristite to priložnost in se učite od najboljših ilustratorjev na sceni...

RULE #1 WORK HARD!

STYLE TALENT POWER

33cl e
SE BOIT TRÈS FRAIS

IMPROVISE - ADA
VECTOR ARTW

123K

FACES OF WAR™

www.facesofwargame.com

TVOJA ENOTA, TVOJE POVELJSTVO, TVOJA ZMAGA

ŽE V PRODAJI

16+

askaboutgames.com

BEST WAY

UBISOFT

POWERED BY gamespy

PC DVD ROM

1C COMPANY

www.pegi.info

ROCK ON!
»22
PRAVIL ZA
ILUSTRATORJE
6
VECTOR JEDI